

BEST OF 2002 - NAJBARDZIEJ PRZEŁOMOWE GRY W MINIONYM ROKU

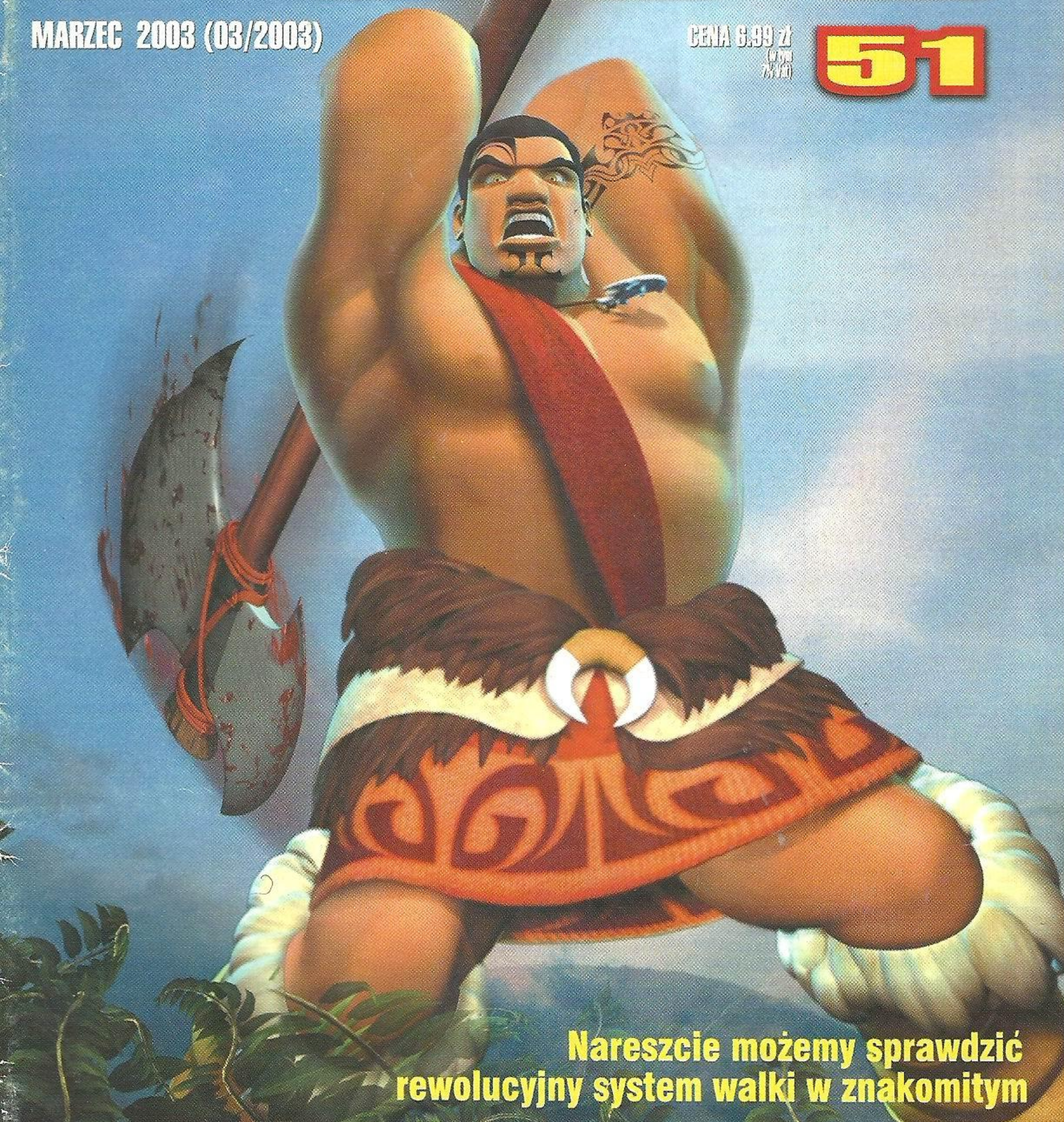
PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

MARZEC 2003 (03/2003)

CENA 6.99 zł
(w tym 7% VAT)

51



Nareszcie możemy sprawdzić
rewolucyjny system walki w znakomitym

the Mark of Kri



SILENT HILL 3

HEATHER I BANAN ZAPRASZAJĄ DO
PEWNEGO CICHEGO MIASTECZKA...

INDEPENDENT PRESS



9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

DEVIL MAY CRY 2

Długo oczekiwany sequel hitu
Capcom rozczarowuje. Dlaczego?



VEXX

Najnowszy platformerek Acclaim
na PS2 i Xboxa. Konkret.



RAYMAN 3

Czy kolejne przygody Raya są równie
dobre jak poprzednie?



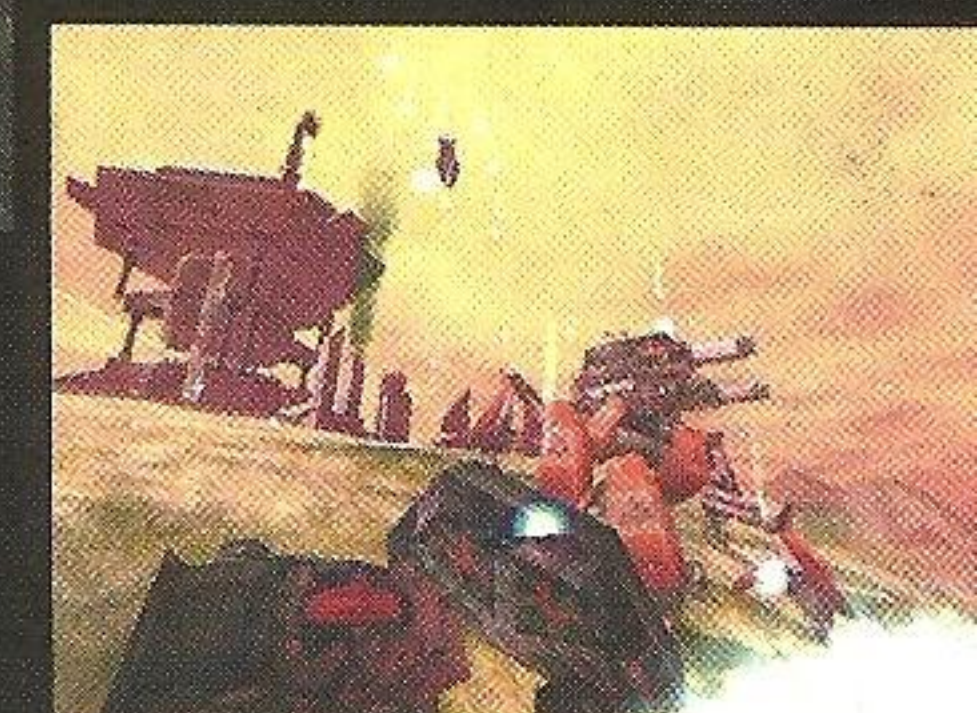
MGS2 SUBSTANCE

Kompletna i dopracowana wersja
czy próba wyciągnięcia kasy?



BATTLE ENGINE AQUILA

Próba wprowadzenia nowych rozwiązań
do shooterów z mekami. Udana?



A także: Racing Evoluzione, Pride FC,
Dark Angel, Black & Bruised, .hack,
Legia: Duel Saga, Ballerburg, PTO IV,
Galerians: Ash, Gun Metal i inne!

Dreamcast

Gameboy Advance

Gameboy Color

Gamecube

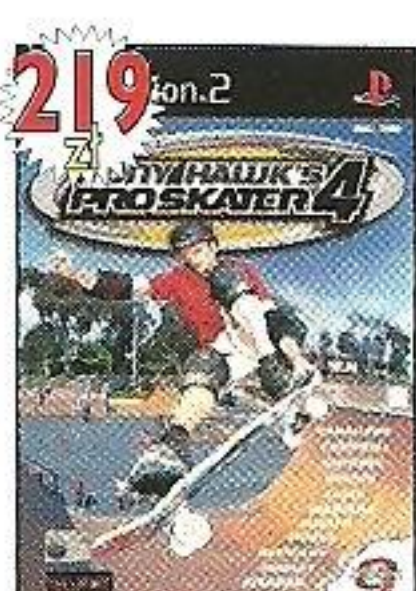
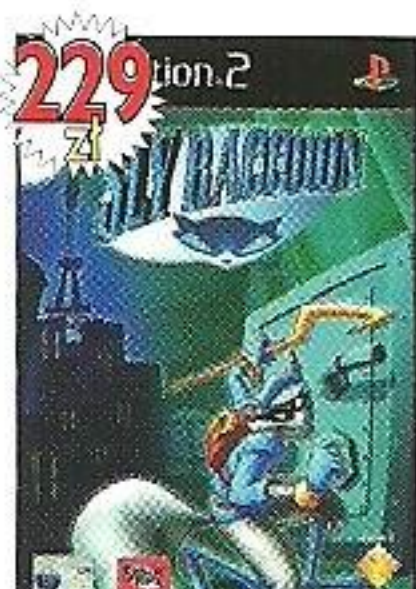
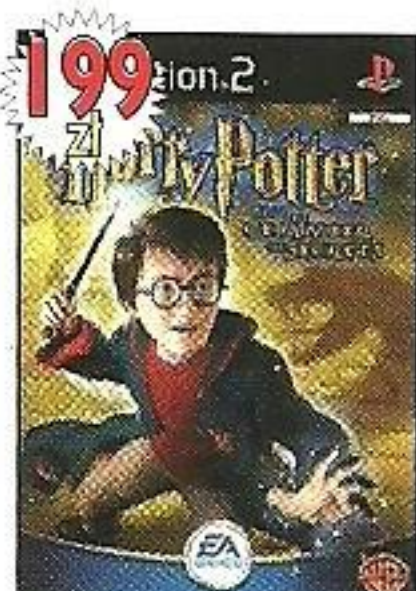
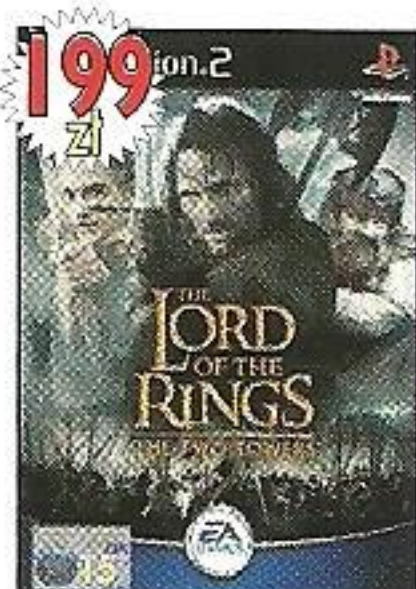
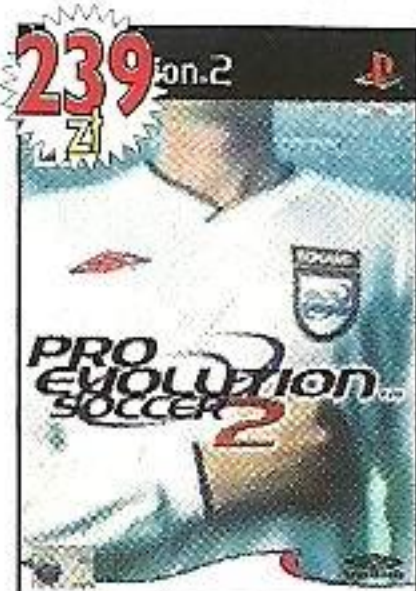
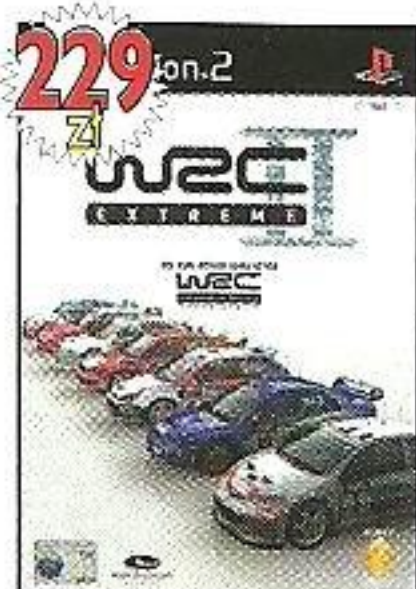
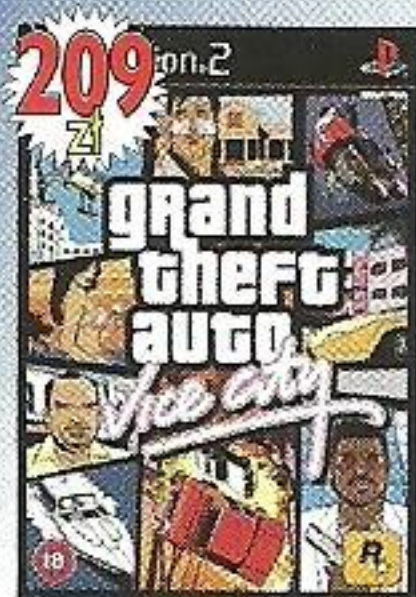
Inne

PC

PlayStation 2

PSX / PS One

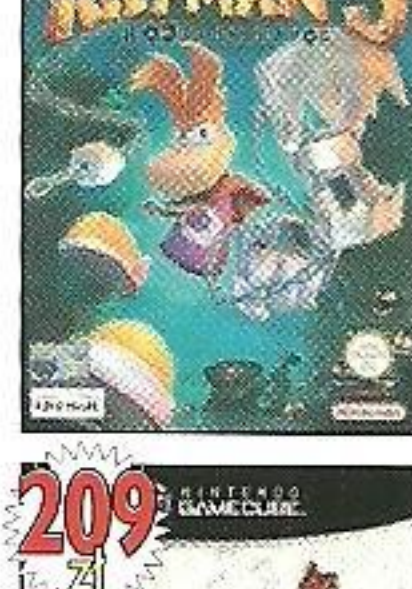
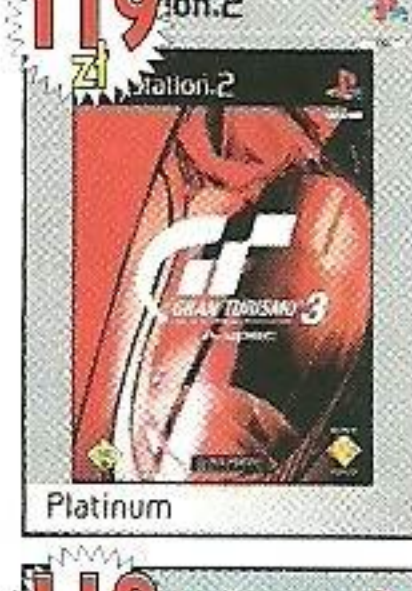
Xbox



PLAYSTATION 2		
BLADE 2	199	
BLOOD OMEN 2	229	
BURNOUT 2	tel.	
CAPCOM vs SNK 2	179	
CASTLEWEN	159	
COLIN McRAE RALLY 3	219	
COMMANDOS 2	209	
DRAKAN	229	
FIFA 2003	199	
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	149	
GTA 3	189	
HARRY POTTER 2	199	
HEAD HUNTER	229	
HITMAN 2	199	
ICO	229	
KNOCKOUT KINGS 2002	179	
LMA MANAGER 2002	149	
METAL GEAR SOLID 2	159	
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	229	
MOTO GP 2	229	
NBA LIVE 2003	199	
NBA STREET	179	
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199	
NHL 2003	199	
ONIMUSHA 2	199	
PRISONER OF WAR	149	
PRO EVOLUTION SOCCER	169	
PRO EVOLUTION SOCCER 2	239	
PROJECT ZERO	199	
SLED STORM	179	
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199	
SPIDERMAN THE MOVIE	199	
STATE OF EMERGENCY	179	
THE THING	189	
THE WAY OF THE SAMURAI	209	
TIME SPLITTERS 2	199	
VAMPIRE NIGHT	229	
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299	
VIRTUA FIGHTER 4	229	
Platinum PS2:		
007 AGENT UNDER FIRE	119	
DEVIL MAY CRY	119	
EVER BLUE	119	
EVIL TWIN	109	
FIFA 2001	119	
FIFA 2002	119	
GRAN TURISMO 3	119	
HALF LIFE	119	
JAK & DEXTER	119	
KESSEN	119	
LOTUS CHALLENGE	79	
MAXIMO	89	
ONIMUSHA: WORLDS	119	
QUAKE III REVOLUTION	79	
RAYMAN REVOLUTION	119	
RED FACTION	69	
RESIDENT EVIL: VERONICA	119	
SILENT HILL 2	119	
SMUGGLERS RUN 2	119	
SSX SNOWBOARDING	119	
SSX TRICKY	119	
STAR WARS STARFIGHTER	109	
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119	
THEME PARK WORLD	79	
TIME SPLITTERS 1	119	
TONY HAWK PROSKATER 3	109	
WRC	119	
Akcesoria:		
Konsola PLAYSTATION 2 + gra	1299	
Action Replay	169	
Dual Shark joypad	59	
Dual Shock oryginalny	149	
Kabel S-Video	39	
Kierownica GT Force Logitech	439	
Link Cable	29,90	
Memory Card 8 MB Sony	179	
Memory Card 8 MB Kemco	119	
Pilot Manta	29,90	
Pilot (nieoryginalny)	69	
Pilot oryginalny	159	
Podstawa pionowa	19,90	
Przedłużacz do joypada	19,90	
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99	

PLAYSTATION/PS ONE

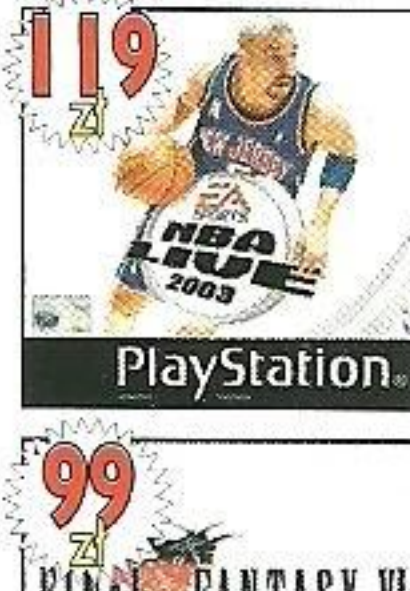
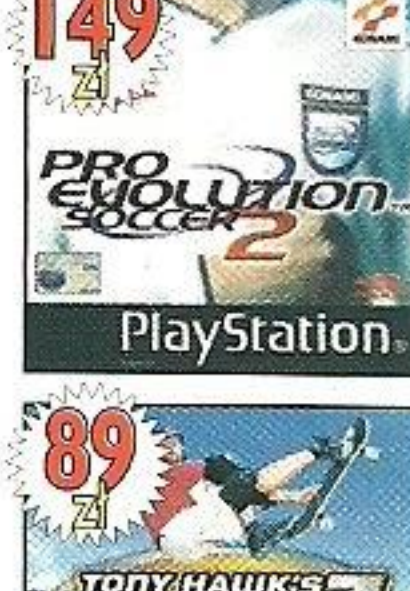
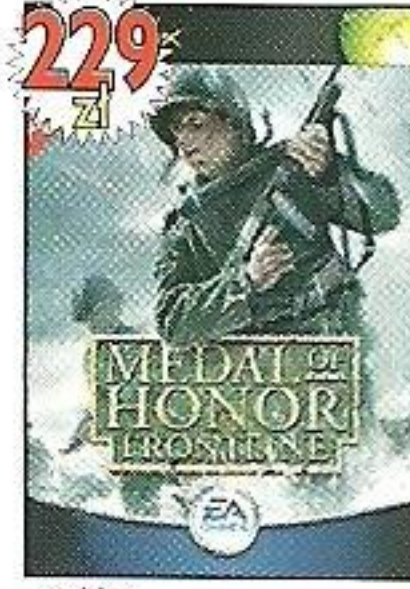
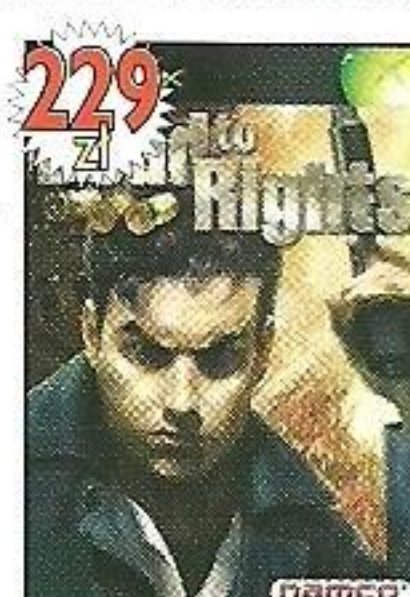
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
CT SPECIAL FORCES	59



DRAGON BALL Z	199
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	49
FIFA 2003	119
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO 2	99
HARRY POTTER 2	119
MEDAL OF HONOR 1+2	119
NBA 2003	119
PRO EVOLUTION SOCCER 2	149
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99
WORMS WORLD PARTY	69
Wyprzedzić:	
KISS PINBALL	29,90
MOTOCROSS MANIA	29,90
ROSWELL CONSPIRACIES	29,90
SALTWATER FISHING	29,90
TUNGUSKA	29,90
Akcesoria:	
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29,90
Memory card 120 bloków	59
Memory card 15 bloków	19,90
Memory card 30 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 69
Przedłużacz	19,90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	19,90
Standard Pad	19,90

GAMECUBE

GAMECUBE ACE GOLF	209
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	229
CAPCOM VS SNK 2 EO	229
CRAZY TAXI	229
DARK SUMMIT	239
ETERNAL DARKNESS	229
EXTREME G3 RACING	229
FIFA 2003	219
HARRY POTTER 2	209
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LOST KINGDOMS	219
LUIGI'S MANSION	239
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	219
NBA COURTSIDE 2002	239
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2003	219
PIKMIN	229
RESIDENT EVIL	219
ROCKY	209
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2	229
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	229
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
TIMESPLITTERS 2	209
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	209
WAVE RACE: BLUE STORM	239
X-MEN: NEXT DIMENSION	229
Akcesoria:	
Konsola GameCube	888
Konsola GameCube	
+ Mario Sunshine + karta pamięci	1159
Advanced controller - czarny	55,00
Advanced controller - fioletowy	55,00
Joypad oryginalny	145,00
Joypad bezprzew. - BigBen	219,00
Joypad wavebird	219,00
Kabel agb - BigBen	29,00
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	49,00
Memory card - oryginalna	89,00
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69,00
Plecak	169,00
Przedłużacz do pada	24,00
RF modulator	89,00
RF unit do 3 konsol	59,00
RGB - znakomita jakość!	59,00
RGB cable - oryginalny	129,00



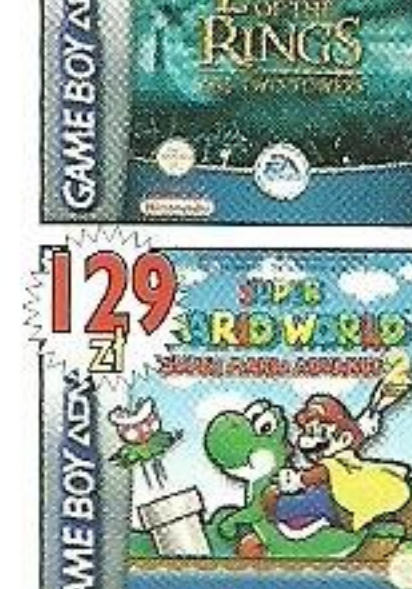
X-BOX	
SPLINTER CELL	239
BLADE 2	239
CONFLICT DESERT STORM	239
DEAD OR ALIVE 3	259
ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GENMA ONIMUSHA	259
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER I KOMNATA Tajemnic	219
HUNTER THE RECKONING	239
MARVEL VS. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2002	259
NIGHTCASTER	259
PRISONER OF WAR	239
RALLISPORT CHALLENGE	259
SHREK	259
SPIDER-MAN	259
SSX TRICKY	219
STAR WARS: JEDI OUTCAST	229
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	259
STREET HOOPS	239
TIMESPLITTERS 2	239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	259
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	229
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	259
X-MEN: NEXT DIMENSION	229
Akcesoria	tel., www

DREAMCAST

Akcesoria:	
Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	109
Karta pamięci 1 MB	49
Karta pamięci 4 MB	69
Karta pamięci oryginalna	109
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN McRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
DOOM ADVANCE	199
ECKS VS. SEWER	199
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER 2	199
HUGO ADVANCE	179
INTERNATIONAL KARATE	59
LADY SIA - nowa cena!	149
LEGO BIONICLE	199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199
LILLO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MARIO KART - SUPER CIRCUIT	129
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
MOTO RACER	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PINK PANTHER	99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	199



PLANET OF THE APES	139
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
SNOOD	59
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	129
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL	139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD	189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
WORMS WORLD PARTY	159
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3	199
TUROK EVOLUTION	199
V-RALLY 3	229
WARIOLAND 4	199
WOLFENSTEIN 3D	189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE	199
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE - czarny	399,00
GAMEBOY ADVANCE	399,00
Console protect case	39,90
Illuminator pro	139,00
Lupa antyrefleksowa	49,90
Replacement lens	19,90
Lampka	19,90
Link cable (4 w jednym)	29,00
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Przezroczysty pokrowiec	19,90
Pudełko na gry (5 szt.)	19,90
Transparent protection bag	19,90
Tuner TV	389,00
Zasilacz + akumulator	49,90

GAMEBOY COLOR

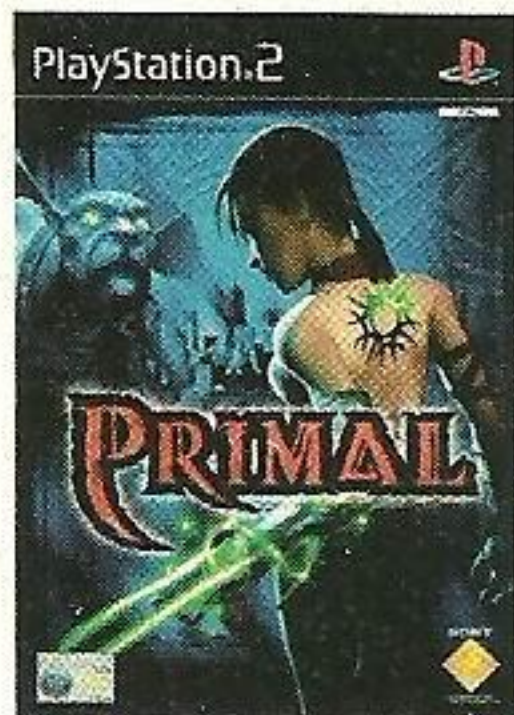
HARRY POTTER 2	179
POCKET MUSIC	129
POKEMON CRYSTAL	179
RAYMAN 2 FOREVER	149
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ACTION MAN	149
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE	149
ATAK Z MARSA	149
DE JA VU 1&2	99
HARRY POTTER	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	99
POKEMON GOLD	99
POKEMON RED	99
POKEMON SILVER	99
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
SPIDER MAN 2 - THE SINISTER SIX	149
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
WARIOLAND 3	149
Akcesoria	
5 W 1 - zestaw	129
GAMEBOY COLOR	299
Przezroczysty futerał	29,90
Gameboy light	9,90
Light magnifier	29,90
Link cable	29,90
Panel przedni (niebieski)	29,90
Power pack	29,90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni.
2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9 zł, kurier Stolica 20 zł, Poczta 24h) 30 zł

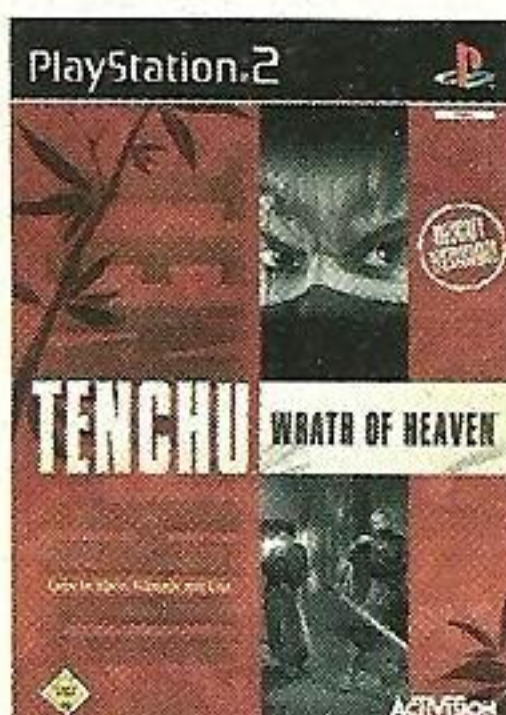
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ W DOBREJ CENIE!

PRIMAL (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **219 zł**



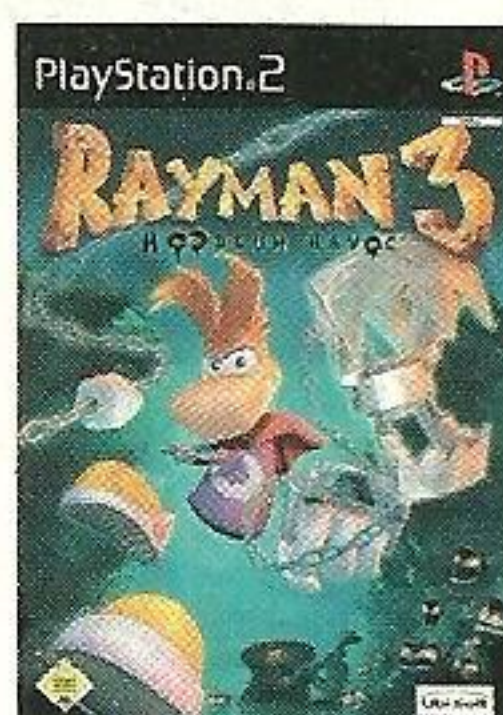
koniec
marca 2003

TENCHU Wrath of Heaven (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



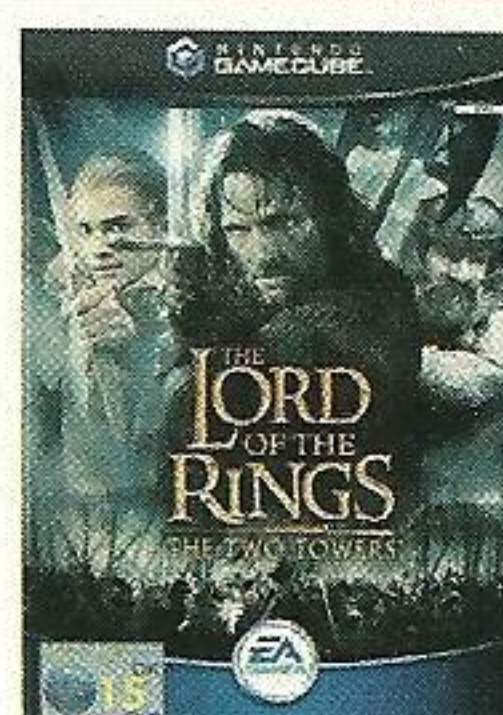
połowa
marca 2003

RAYMAN 3 (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



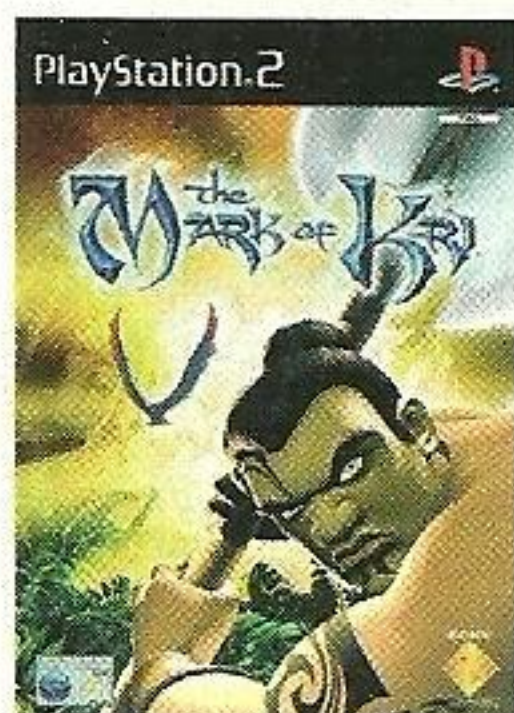
połowa
marca 2003

LORD OF THE RINGS Two Towers (GCN)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



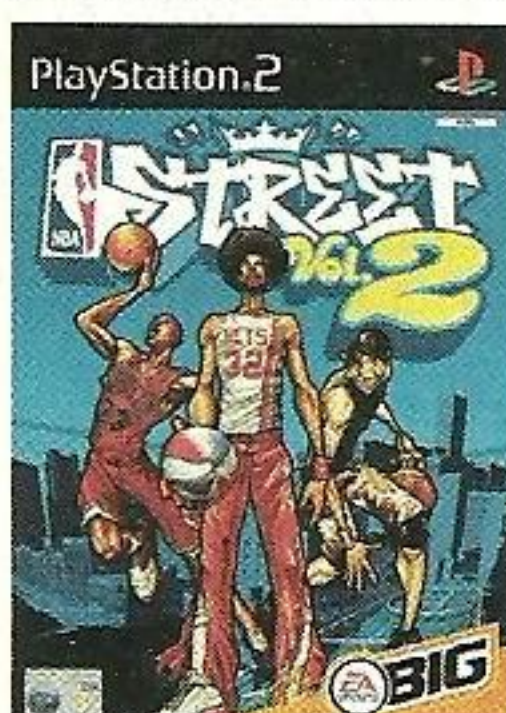
połowa
marca 2003

MARK OF KRI (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **219 zł**



koniec
marca 2003

NBA STREET 2 (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



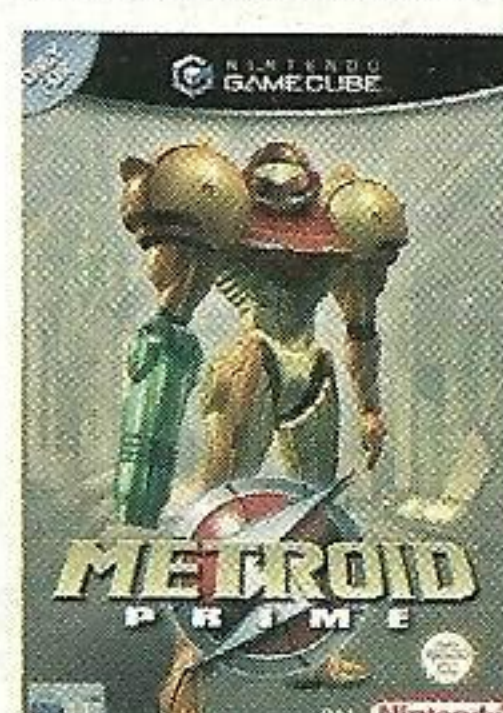
koniec
marca 2003

DEVIL MAY CRY 2 (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **209 zł**



koniec
marca 2003

METROID PRIME (GCN)
Cena: 249 zł
Twoja cena: **215 zł**



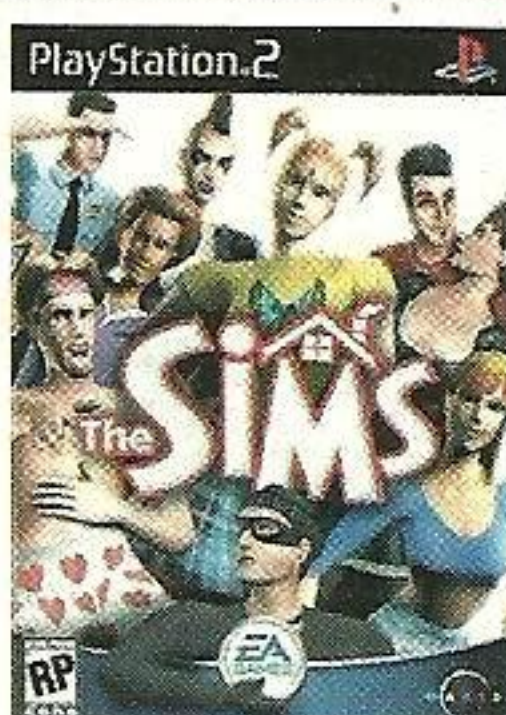
koniec
marca 2003

SUPER TUTYŁY W SUPER CENACH !!!

007 NIGHTFIRE (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



THE SIMS (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **199 zł**



SPACE CHANNEL 5 part. 2 (PS2)
Cena: 199 zł
Twoja cena: **149 zł**



SILENT HILL 2 (PS2)
Cena: 199 zł
Twoja cena: **119 zł**



MAXIMO (PS2)
Cena: 179 zł
Twoja cena: **89 zł**



RED FACTION (PS2)
Cena: 109 zł
Twoja cena: **69 zł**



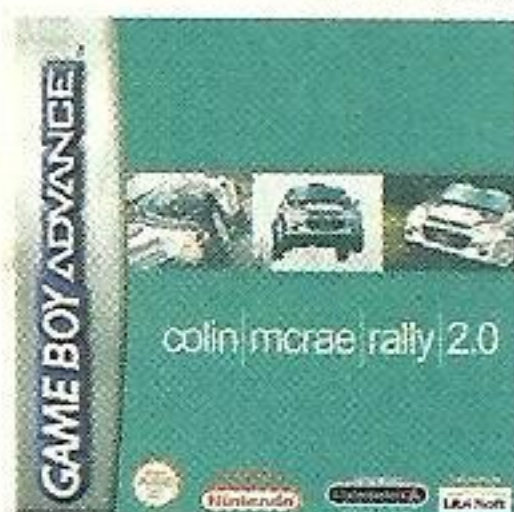
QUAKE 3 (PS2)
Cena: 119 zł
Twoja cena: **79 zł**



METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
Cena: 229 zł
Twoja cena: **129 zł**



COLIN McRAE RALLY 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: **159 zł**



MEGAMAN 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: **159 zł**



GREMLINS (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: **99 zł**



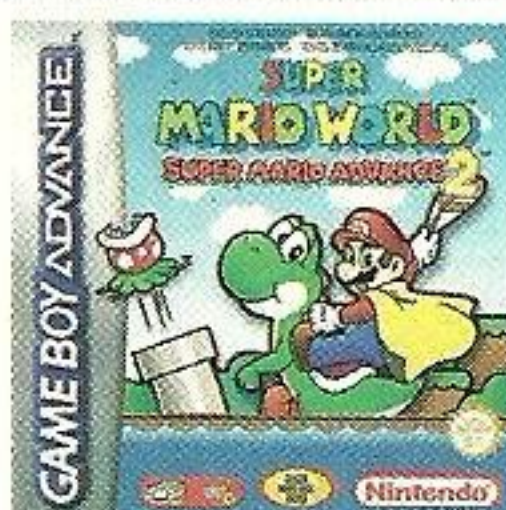
BREATH OF FIRE 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: **159 zł**



MARIO KART SUPER CIRCUIT (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: **129 zł**



SUPER MARIO WORLD 2 (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: **129 zł**



STARY ADRES, NOWA JAKOŚĆ: WWW.ULTIMA.PL
Pełna, zawsze aktualna oferta, 24 godz./dobę, 7 dni w tygodniu

NOWA JAKOŚĆ GAMEBOY'A!

GAMEBOY ADVANCE SP

Europejska
premiera koniec
marca 2003
U nas już
w sprzedaży
importy z Japonii



Karta pamięci KEMCO (PS2)
Cena: 139 zł
Twoja cena: **119 zł**



FREELoader (GCN)
Cena: 179 zł
Twoja cena: **159 zł**

Płyta umożliwiająca uruchamianie japońskich i amerykańskich gier na europejskiej wersji GameCubę'a. JUŻ W SPRZEDAŻY!

Cześć!

Kolejna potyczka w wielkiej wojnie konsol wydaje się być z góry wygrana przez Microsoft. Oto Sony poinformowało wszystkich chętnych do udziału w betatestach europejskiej Sieci, że testerzy zostaną wyłonieni pod koniec marca, a zestawy otrzymają „wczesną lub późną wiosną”. Jak to się ma do planów odpalenia Netu w PS2 pod koniec marca? Aha, żeby wszystko było jasne. Testy odbędą się TYLKO na terenie Wielkiej Brytanii, a reszta Europy zostanie sprawdzona w akcji później. Bądź rzucona na żywioł.

Będzie zatem opóźnienie. Na razie, poproszone o komentarz, oficjalne źródła milczą. Microsoft za to zaciera ręce i szykuje już niebawem Xbox Live, które powinno być dostępne zgodnie z planem. Firma Gatesa traktuje plany ekspansji do Internetu bardzo poważnie, o czym świadczy liczba gier wykorzystujących Live w Stanach. Już w dniu europejskiej premiery Live posiadacze Splinter Cell będą mogli ściągnąć z serwerów dodatkowy poziom!

Jak to się ma do strategii Sony?

Dla mnie oczywistym jest, że obie firmy traktują w tej chwili kwestię Online jako poletko doświadczalne. Wydaje się jednak, że lepiej wyjdzie na tym Microsoft. Zbuduje bazę użytkowników, sieć serwerów, wykryje i usunie błędy, aby pokazać nam, o co tak naprawdę w tym wszystkim chodzi razem z Xboxem 2. Mam jednak nadzieję, że Sony w porę się ocknie i wyjdzie z kontrą. A Nintendo? Ninny chyba odpuszcza temat - przystawka sieciowa obsługuje tylko Phantasy Star Online.

Dla Polski najważniejsze jest jednak to, aby wreszcie odetkały się wypełnione rury pchające dane ze świata i w świat. Żeby każde miasto i miasteczko miało providerów gotowych podpiąć stałym łączem do sieci każdego chętnego. I żeby ceny nie były tak wysokie, jak są.

Jednak, na razie, większości z nas pozostaje granie Offline. I nie ma czego żałować. Bo jest w co.

[Gulash]

„Dokąd zmierzają konsole...”?

The Mark Of Kri

Pozornie trudno wymyślić nowy system walki w trójwymiarowych przygodówkach. A jednak można - The Mark Of Kri to prawdziwe mistrzostwo. Banan rozplywa się nad realizacją pomysłów w recenzji, mamy także wywiad z autorami.

str. 32

Silent Hill 3

Był Gangsta Shit, to teraz będzie Scary Shit. Najbardziej chora seria niebawem wyda na świat trzeciego, pokurczonego potomka. Oto wszystko, co wiadomo do tej pory o SH3 w towarzystwie zabójczych shotów!

str. 22

Best of 2002

Tym razem nie chodzi o najlepsze, najwspanialsze i najbardziej opiewane w N+ pozycje. Zebraliśmy tu bowiem kilkanaście gier wytyczających nowe kierunki w rozrywce. Czas na najbardziej przełomowe gry roku 2002!

str. 26

Devil May Cry 2

Diabeł zapłacie. Zdecydowanie. A my razem z nim. Dlaczego? Przeczytajcie recenzję...

str. 48



Battle Engine Aquila

str. 40

Nowy pomysł na wielkie mechy testuje Gulash.



MGS2: Substance

str. 30

Podobno na tegorocznej edycji E3 pan Kojima zaprezentuje pierwszy trailer MGS3. Na razie Gulash sprawdza Substance.



Devil May Cry 2

str. 48

Nie będziemy tego kryć - DMC2 to jak na razie rozczarowanie roku. Przynajmniej w oczach Gangsty.



Rayman 3 Hoodlum Havoc

str. 56

OG zagłębia się w wykreowany z rozmachem świat Raya. Wrażenia?



Vexx

str. 60

Czy przyszłość platformówek maluje się w czarnych barwach? Grabarz rozważa to i inne zagadnienia...

news

EverQuest: Online Adventures	06
Final Fantasy Origins	18

raport

Best of 2002	26
Granie na szczycie	28
Silent Hill 3	22

recenzje

.hack part 1: Infection	62
ATV Off Road Fury 2	52
Ballerburg	58
Battle Engine Aquila	40
Ben Hur	54
Black & Bruised	46
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom!	36
Cabela's Big Game Hunter	36
Devil May Cry 2	48
Digimon World 2003	36
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	53
Fisherman's Challenge	36
Furious Karting	38
Galerians: Ash	55
James Cameron's Dark Angel	47
MaryKate & Ashley: Sweet 16 LTD	59
Metal Gear Solid 2 Substance	30
Pride FC	64
P.T.O. IV	37
Racing Evoluzione	39
Rayman 3: Hoodlum Havoc	56
Rocket Power Beach Bandits	59
Seek & Destroy	36
Shrek Super Party	59
Sneakers	36
Spongebob Squarepants: Revenge of The Flying Dutchman	59
The Mark Of Kri	32
Vexx	60
Zapper One Wicked Cricket	59

redakcja

ARCHIWALIA	76
Gangsta's Paradise	66
FAQ	79
FIGHT CLUB	68
HotShots	84
NEON	70
POCKET	65

NEWS

EverQuest Online Adventures

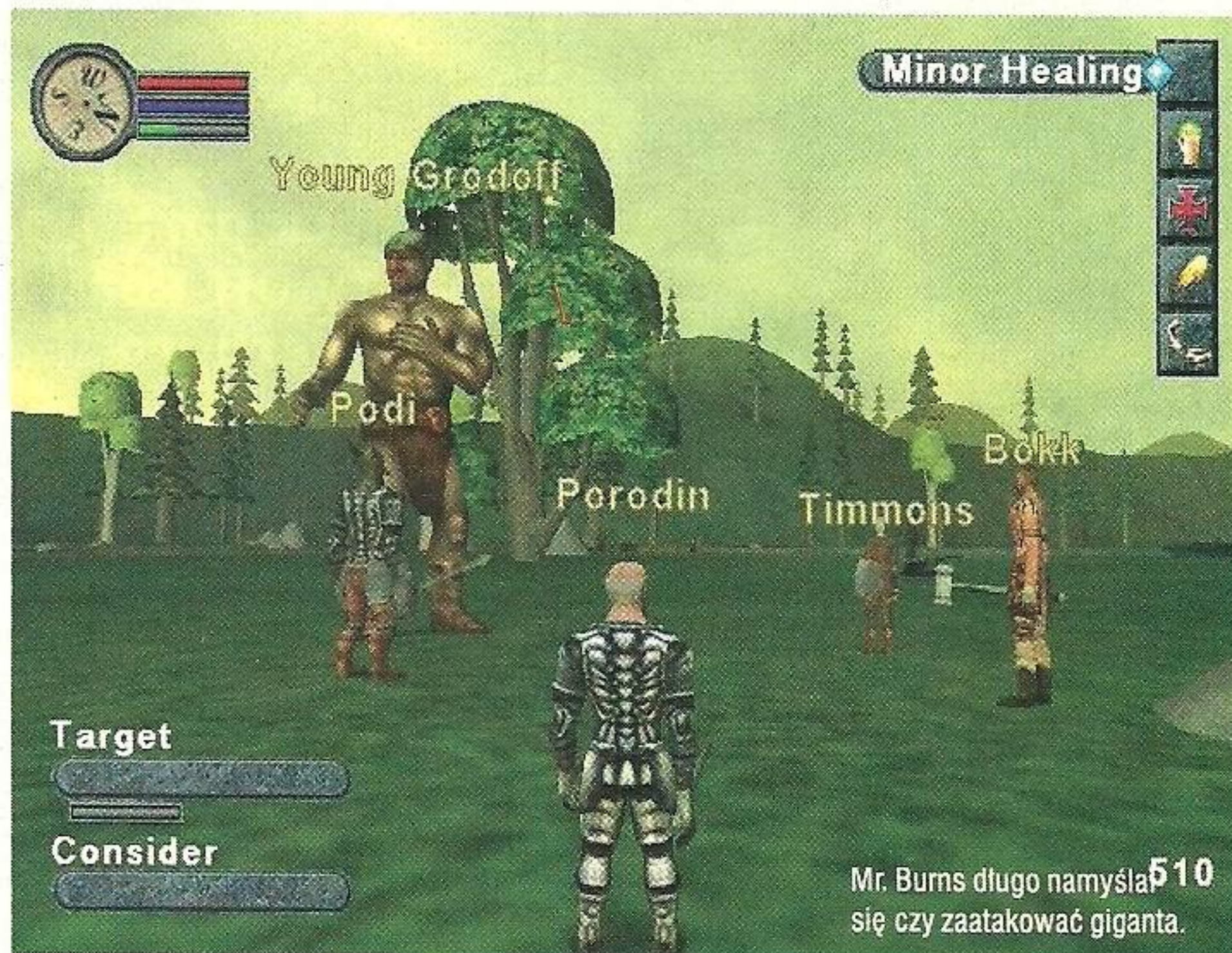
PS2 To już działa... W Stanach.

Dwunastego lutego w USA ukazał się Everquest: Online Adventures. Gra wzbudziła w Stanach spore zainteresowanie i nic w tym dziwnego, jest to pierwszy mmorpg na PS2, w który można pograć poza Japonią. Poza tym jest to gra dobra, bo jej autorzy mają wieloletnie doświadczenie na tym polu, nabyte przy pracy nad pierwowzorem na PC.

Akcja Everquest: Online Adventures na PS2 ma miejsce 500 lat przed wydarzeniami ukazanymi w PeCetowej wersji i rozgrywa się na kontynencie zwanym Tunaria. Terytorium jest naprawdę gigantyczne, do zwiedzenia dostaniemy aż 300 mil kwadratowych terenu. Przy okazji widok rozpościera się na wiele mil w każdą stronę. Niestety, bardzo odbiło się to na grafice. Podłoże w większości miejsc jest prostą powierzchnią, na którą nałożono jednokolorową teksturę i wsadzono kilka prostych drzewek. Jaskinie nie wyglądają lepiej. Ściany są poustawiane tylko pod



kątem prostym do podłoża. Gdyby nie wysoka rozdzielczość i rozmywanie tekstur, pewnie i PSX by to pociągnął. Podobnie jest z postaciami i przeciwnikami. Są to bardzo proste modele, obleczone jeszcze prostszymi teksturami. W dodatku ich animacja może pozostawiać wiele do życzenia, nawet ta przy tak podstawowych rzeczach, jak zadawanie ciosów czy bieganie. Zatem jeśli oczekujecie graficznych fajerków, to będziecie mocno zawiedzeni EQOA. Oczywiście, można lepiej. Wystarczy spojrzeć na FF XI, aby dobitnie przekonać się, że da się wycisnąć z PS2 o wiele więcej. Jednak EQOA nie wymaga twardego dysku, a to czyni go idealnym kandydatem do wydania również w Europie. W przeciwieństwie do PeCetowego odpowiednika nie ma żadnego doładowywania nowych obszarów. Wszystko odbywa się w locie. Na szczęście w miastach i innych strategicznych lokacjach jest już lepiej. W budynki wsadzono więcej polygonów i obłożono je lepszymi teksturami. Bohatera można wybrać spośród dziesięciu ras: Human-Eastern, Human-Western, Barbarian, Elf, Dwarf, Eurdite, Dark Elf, Gnome, Halfling i Troll, oraz czternastu klas: Warrior, Rogue, Ranger, Bard, Monk, Paladin, Shaman, Cleric, Druid, Shadow Knight, Wizard, Mage, Enchanter i Necromancer. W sumie daje to sześćdziesiąt pięć kombinacji! Dodajcie sobie do tego opcje zmiany wyglądu, a



Mr. Burns długo namyślał się czy zaatakować giganta.



kilka punktów, które będziemy mogli rozłożyć na umiejętności bohatera (siła, inteligencja, charyzma itd.). Po stworzeniu postaci, trafimy do Mistrza, który przydzieli nam kilka prostych zadań, podczas których nauczymy się podstaw rozgrywki. A tymi podstawami będzie kupowanie nowych rzeczy, eksploracja i walka. W przeciwieństwie do wersji PeCetowej, nie będzie tu automatycznego zadawania ciosów. W EQOA, tak jak w PSO trzeba będzie wduśić guzik, aby zaatakować. Nasz bohater dla ułatwienia skupi się tylko na najbliższym przeciwniku, który zostanie otoczony okręgiem o odpowiednim kolorze. Na początku może się wydawać, że oznaczają one energię oponenta, ale w rzeczywistości jest zupełnie inaczej. Kolory mają za zadanie ukazać nam czy jesteśmy w stanie sprostać wyzwaniu. Czerwony będzie oznaczał że nie mamy większych szans, a żółty, że wróg jest delikatnie silniejszy. Natomiast biały lub niebieski przekaże nam, że możemy śmiało atakować. Magia także będą odgrywać dużą rolę podczas walki. Oprócz czarów ofensywnych i defensywnych, znajdzie się miejsce dla wywoływania pomocników i zwierzątek, które będą walczyć u naszego boku.

Z innymi użytkownikami będziemy komunikować się za pomocą klawiatury. Ma to swoje mocne uzasadnienie. W Stanach grać mogą nawet posiadacze dial-up,

czyli przez modem wbudowany w Adaptora (!).

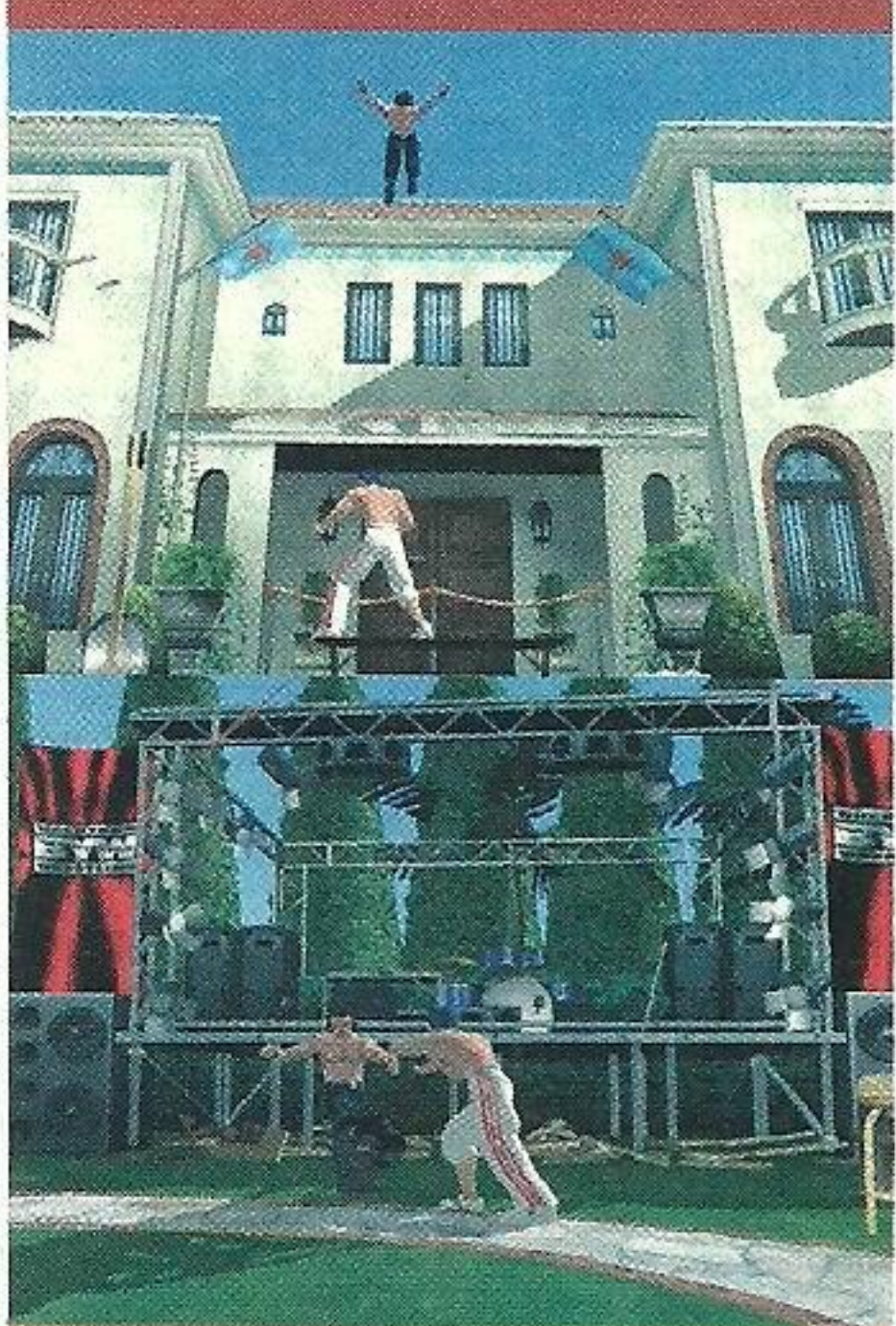
Sterowanie zostało rozwiązane w przyjazny sposób, ponieważ jest od podstaw zaprojektowane dla pada. Ale jeśli nie przypasuje nam, to nie będzie przeszkodą, żeby całkowicie przerzucić się na klawiaturę i jednocześnie rozmawiać i kierować postacią tylko przy jej pomocy. Natomiast gorzej sprawa ma się z łatkami, które prędzej czy później się pojawiają. Program rezerwuje sobie na nie 4 MB pamięci na memorce. Dodajcie jeszcze do tego, że postać sekwuje się na 3 MB i już cała memorka idzie tylko na jedną grę. W takim razie, jak będzie się mieć sprawa z dodatkami, nad którymi developerzy już pracują?

Jeszcze nie wiadomo, kiedy EQOA dotrze do Europy i czy będzie trzeba płacić comiesięczne haracze. W Stanach kupujący grę otrzymują miesiąc zabawy za darmo, później muszą bulić prawie 10 dolarów za każdy kolejny. Odbywa się to na dwa sposoby. Poprzez kartę kredytową lub tzw. Game Card, którą można kupić w większych sklepach z grami konsolowymi. Takie karty działają na podobnej zasadzie, jak pre-paid w telefonii komórkowej. Zdzieramy ochronny pasek, pod którym znajduje się kod i wpisujemy go w odpowiedniej ramce. Ciekawe, czy takie rozwiązanie będzie i u nas dostępne? EQOA na razie nie zachwyca (tym bardziej FF XI), choć damy mu dużą szansę gdy tylko uda nam się położyć na nim łapy. ■



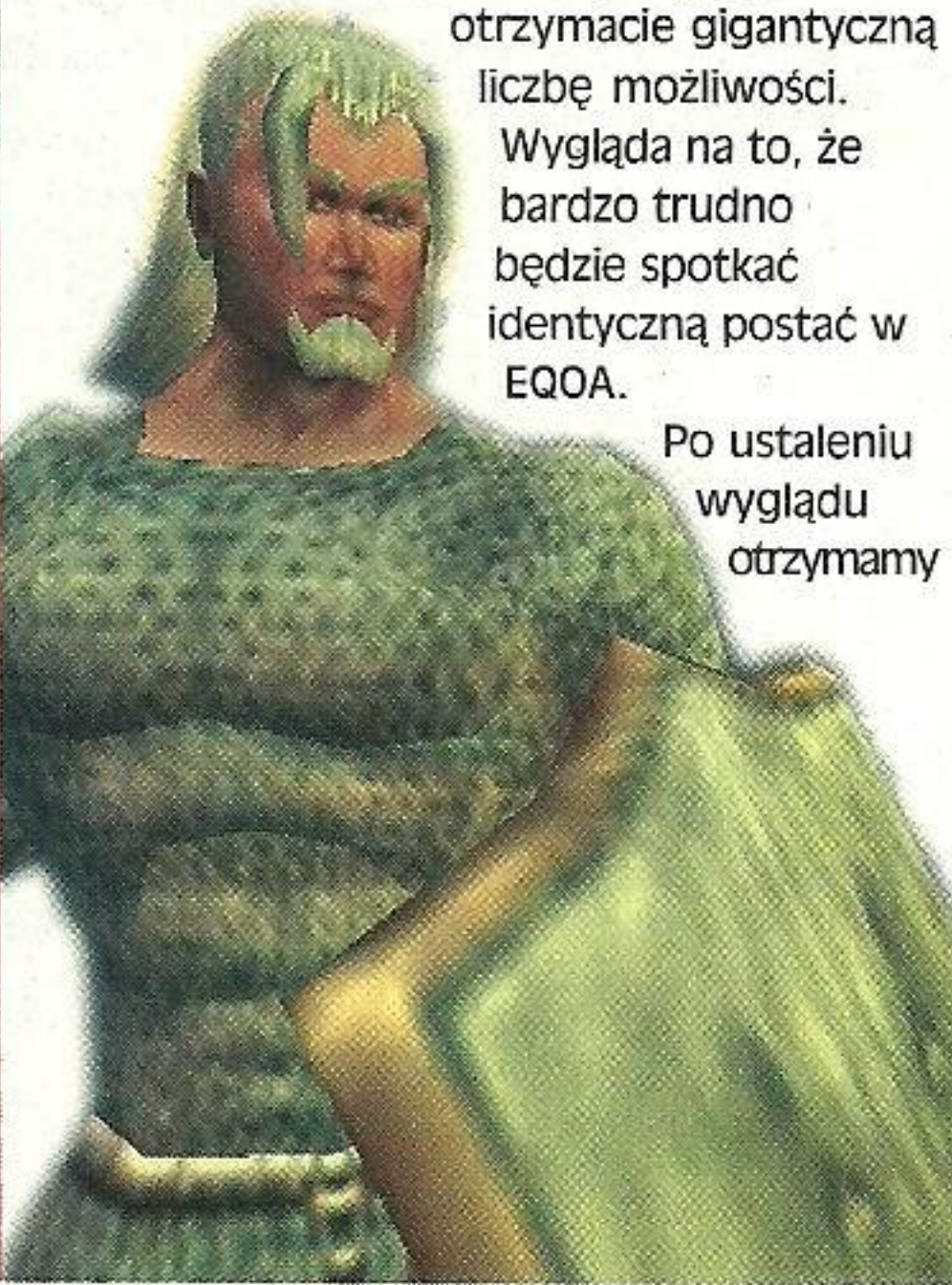
Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



BACKYARD WRESTLING - PS2/Xbox

Oto pierwsze screeny z najnowszej produkcji Eidosa pod tytułem Backyard Wrestling: Don't Try This At Home. Gra będąca połączeniem bijatyki ze zręcznościówką oferuje możliwość wykonywania przeróżnych ruchów specjalnych – począwszy od skoków z barier i dachów, a skończywszy na odbitkach od ścian. W BW zastosowany zostanie także system uszkodzeń postaci, który będzie objawiać się widocznymi ranami w miejscu trafienia, zwijaniem się z bólu i ukazywaniem słabych miejsc. Pozycja została zapowiedziana na PS2 i Xboxa. Obie wersje ukażą się latem.



Po ustaleniu wyglądu otrzymamy

Driver 3

PS2, Xbox, GCN / obyś był lepszy niż Stuntman...

Zachwycając się GTA Vice City i The Getaway zapominamy o grach, które zapoczątkowała cała ta gangsterska jazda. Driver i Driver 2 od Anglików z Reflections. Pierwszy to samo jeżdżenie, ale już w drugim można było wysiadać z samochodu i hasać sobie po ulicach oraz wsiadać do upatrzonych fur. Te pomysły wykorzystano w dwóch wymienionych powyżej hitach. Tymczasem Reflections cały czas grzebie się z wydaniem trzeciej części swojego hitu. Zdecydowanie zbyt długo. Przecież już w napisach kończących Drivera 2 można było wyczytać, że seria będzie kontynuowana na PS2... Tyle, że to było pod koniec 2000 roku. Teraz mamy 2003 i jeszcze kilka ładnych miesięcy do premiery, a miłą nowiną dla konsolowej społeczności z pewnością będzie fakt, że Driver 3 ukaże się zarówno na GameCube, PlayStation 2 jak i Xboxa.

Zapowiedź tego jak mniej więcej będzie wyglądał Driver 3 możemy obejrzyć w Stuntmanie. Ten sam, ale poprawiony, niezwykle dokładny model jazdy zostanie zastosowany w Driverze trzecim. Na fizykę nie będzie można więc narzekać, ale reszta będzie się oczywiście bardzo różnić od linearnego Stuntmana. Co wiadomo?

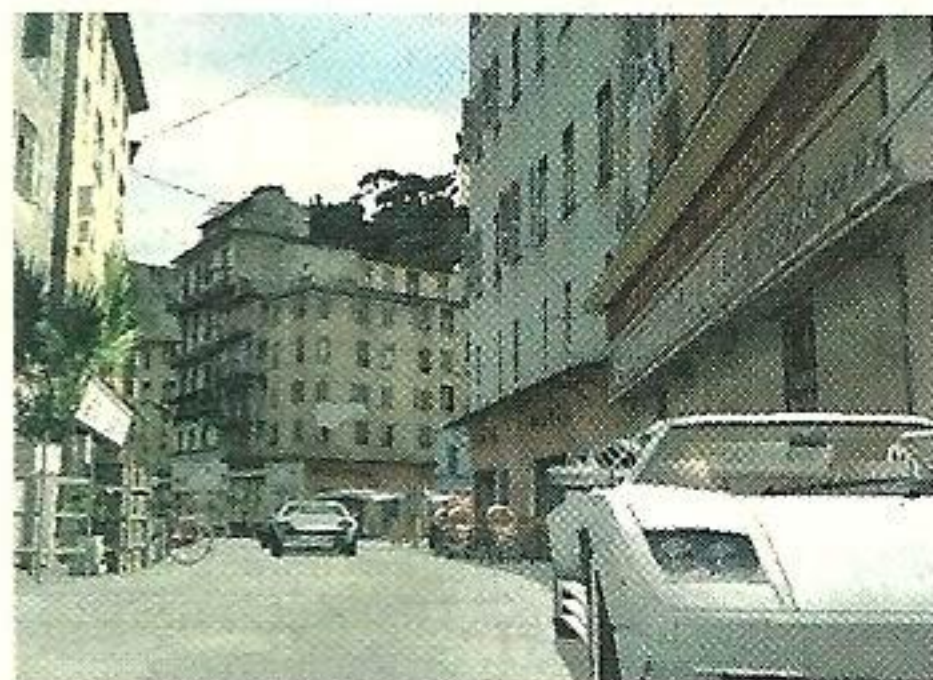
Wiemy, że będą misje (tak jak w poprzednich Driverach), że będzie można porwać każdy pojazd, jaki wpadnie nam w oko, a fabuła będzie w miarę liniowa (jak zwykle). Choć, zapewne, nie zabraknie kilku rozgałęzień i mamy nadzieję, że będą większe niż w poprzednich Driverach (gdzie odbywało się to na zasadzie „skok w bok” i powrót

O ile pamiętamy, Stuntman także pięknie prezentował się na screenach. Gorzej już w akcji...



do głównego wątku). Oprócz tego więcej biegania po mieście. Reflections zapowiedziało sporo lokacji do zwiedzenia „z buta”. Akcja Drivera 3 przeniesie nas do trzech metropolii rozrzuconych po całym świecie. Odwiedzimy Niceę we Francji, Istanbuł w Turcji i Vice City... Ups, sorki, gorące Miami w US of A. Czyli klimaty raczej ciepłe, ale za to zróżnicowanie architektoniczne będzie spore – wąskie uliczki Istanbułu, klimat Lazurowego Wybrzeża w Nicei i szerokie bulwary Miami.

W każdym z miast odwzorowano około pięćdziesięciu kilometrów kwadratowych ulic. Sporo zwiedzania, bo przecież w The Getaway było „zaledwie” czterdzieści kilometrów kwadratowych ulic i zaułków Londynu. Tu będzie ponad trzy razy więcej. Imponujące! Samochody, tak jak w każdym Driverze, nie będą licencjonowane, ale za to podobne do rzeczywistych. Spektrum będzie spore – od zwykłych wozów osobowych, przez furgonetki, aż do ciężarówek. Nie zabraknie oczywiście charakterystycznych dla serii



amerykańskich muscle-car'ów. Jak na razie zmian w porównaniu do poprzednich odsłon wydaje się być niewiele. Oczywiście wszystko będzie lepsze, większe, ładniejsze, a fizyka po prostu rewelacyjna. W sumie o klimat też nie ma się co obawiać, bo w poprzednich częściach był po prostu świetny. Tylko czy to wystarczy do pokonania The Getaway, do którego nowy Driver wydaje się być bardzo podobny (przynajmniej na razie)? Być może, nic nie jest przesądzone. Tym bardziej, że nie wiemy jeszcze wszystkiego. Do wydania gry zostało jeszcze dużo czasu i kolejne informacje z pewnością będą wypływać ze sztabu Reflections, a my poinformujemy Was na bieżąco.

Aha, najważniejszą informacją jest to, że według wszelkich znaków na ziemi i niebie Driver 3 trafi do sklepów w okolicy gwiazdki 2003. Dużo to i mało czasu, mamy nadzieję, że Reflections nie będą się z nim wozic, tak jak z nowym Tomb Raiderem wozili się Core Design. Czekamy na nowe dzieło Reflections nie grzesząc przy tym cierpliwością. ■

Newsflash

■ Premiera Network Adaptora w Europie zostanie najprawdopodobniej opóźniona. Jak pamiętacie Sony mówiło początkowo o o marcu 2003 - oczywiście po to, by skontrować w jakiś sposób ciśnienie Microsoftu na Live. Tymczasem na europejskiej stronie PlayStation Sony informuje właśnie, że wyselekcjonowani do testów gracze dowiedzą się o tym najwcześniej pod koniec marca. Resztę łatwo dopowiedzieć: kilka miesięcy testów zawsze musi się odbyć. Wygląda więc na to, że Internet na PS2 nie zawita do nas przed wakacjami, a dopiero jesienią.

■ Plotka mówi, że Codemasters całkowicie wyskoczyło z wagonika z napisem GameCube. Jaka jest prawda? W ciągu miesiąca wszystko powinno się wyjaśnić.

■ „W USA niebawem rozpoczą się testy Final Fantasy XI na PlayStation 2 w celu sprawdzenia różnych połączeń z Internetem” - tak wygląda oficjalna notka Square. O tym, czy i kiedy gra pojawi się wraz z twardym dyskiem (który jest wymagany) nic nie wiadomo. Można teraz dywagować: Square może przekompliować grę tak, aby HDD nie był potrzebny (do Everquestu nie jest), może tylko robić szum... Ale wygląda na to, że FFXI opuści granice Japonii! Jednak w związku z opóźnieniami w Europie nie liczymy, że kiedykolwiek do niej zawita.

■ Empire Interactive wykupiło prawa do zrobienia gry opartej na podstawie filmu Bad Boys 2. Choć filmu jeszcze nie ma, Empire uznało, że będzie dobrym motywem do gry. W rolach głównych wystąpią starzy partnerzy, czyli Will Smith i Martin Lawrence. O grze wiadomo nie wiele więcej poza tym, że w ogóle będzie, a Empire już podało, że szykuje się wielki hit. Taki optymizm przydałby się każdemu!

■ John Menzies, człowiek odpowiedzialny za dystrybucję produktów Nintendo w Wielkiej Brytanii, wygrał 7.5 milionów rekompensaty od Nintendo. Sprawa nie trafiła do sądu, a została rozwiązana w umowie polubownej. Rzecz jest jednak znacznie poważniejsza i sięga jeszcze poprzedniego roku, gdy komisja z Unii Europejskiej zasądziła kary dla Nintendo i jej europejskich dystrybutorów za sztuczne utrzymywanie wysokich cen produktów. Ponieważ spekulacja jest karana, oskarżeni musieli zapłacić kary na łączną kwotę 167.8 mln. Euro! Menzies uznał, że nie będzie płacił - jedyne, co robił to wypełniał polecenia firmy. I udało mu się.

■ Sega of America oficjalnie podała do wiadomości, że wycofuje z planów wydawniczych serię Sega Sports na GC. Jako przyczynę swojej decyzji podała, że woli skupić się na produkcji gier na PS2 i Xboxa. Sega nie wycofała innych swoich produkcji z GC - Sonic i Super Monkey Ball pozostają więc bez zmian. Na koniec oświadczenia Sega dodała politycznie, że „oczywiście w dalszym ciągu jesteśmy w pełni oddani Nintendo”. Szkoda, że jakoś tego nie widać.

■ Electronic Arts zapowiedziało Aliens vs Predator: Extinction - rts'a w tym pięknym świecie na PS2 i Xboxa.

Coming soon! Niewiele wiadomo, ale są shoty



STAR OCEAN 3: Till The End Of Time - PS2

Coraz bliżej do pojawienia się na japońskim rynku najnowszej gry formowanej przez Enix. Poprzednie dwie części ukazały się w języku angielskim, stąd wielce prawdopodobne jest, iż trzeciej również będzie to dane. Trwa okrutna wojna między królestwami Aligiv i Shihaz, a zadaniem gracza będzie położyć jej kres. Shoty prezentują się niezwykle smakowicie.

Galidor

PS2 Defenders of the Outer Dimension

EA szykuje nową propozycję dla wszystkich fanów platformerów. Główny bohater – Nick Bluetooth, zostaje zamieszany w poważniejszą aferę, której rozwiązanie wymaga przebycia kilku światów i pokonania kilkunastu bossów. Nick w całą sprawę zostaje wciągnięty bez własnego udziału – pewnego dnia pojawia się tajemniczy statek, który ma zabrać go do celu. Misja to uwolnienie przyjaciół i uratowanie świata przed szalonym Gormem. Na razie nic nowego, ani wartego uwagi. Ale zaczekajcie z sądami! Galidor ma zaprezentować coś zupełnie nowego. Nick nie będzie posiadał własnych zdolności specjalnych. Będzie za to wyposażony w urządzenie pozwalające mu „pochłaniać” umiejętności oraz cechy przeciwników i napotkanych po drodze istot. I tak, jeżeli wyceluje Glinchem (to ten odkurzacz) w ptaszka (ale nie swojego), urosną mu skrzydła i będzie mógł latać. Jeżeli trafi się jakaś żaba, bohater zacznie skakać jak oszalaty. Sens tego jest dość podobny do Kameo – trzeba przejmować zdolności kolejnych istot, aby dotrzeć do wyznaczonego miejsca. Czasami



Galidor wygląda sympatycznie – w końcu jest kierowany do młodszych graczy.

osiągnięcie celu może wymagać kilku zmian, na przykład najpierw zdobędziemy zdolności osiłka żeby przekreślić jakąś dźwignię, potem potrzebny będzie długi skok, a na koniec umiejętność wspinaczki by dostać się do gniazda. A stamtąd pofrunąć dalej. Choć cały system zmian prezentuje się dość skomplikowanie, autorzy zapewniają, że nawet małe dzieci (do których gra jest głównie adresowana) poradzą sobie bez kłopotu.

Jak przystało na platformówkę w grze zwiedzimy kilka różnych planet – będzie

zielona Arbo i technokratyczne Dreejal Vin. W kolejnych poziomach oprawa będzie stawała się coraz mroczniejsza, prowadząc do takich etapów jak Kek, gdzie Gorm przeprowadza eksperymenty na umysłach mieszkańców.

Wszystko to wygląda ładnie – może trochę zbyt bajkowo, choć zważywszy, że gra produkowana jest z myślą o młodszych graczach nie można wiele temu zarzucić. Grafika jest kolorowa, tekstury porządne. Na zakończenie jeszcze ciekawostka – EA ma zamiar wprowadzić mały dodatek do gry w postaci zabawki podłączanej do konsoli. Jeszcze nie wiadomo jak miałoby to wyglądać, ani jak by się to podłączało, ale sam pomysł wart jest zainteresowania. Elektroniczne „zwierzątko” stałoby przy ekranie i gadało do nas wskazując tajne miejsca i służąc pomocą. Przyznacie, że pomysł to niecodzienny! Termin wydania został ustalony na początek wiosny, czyli możemy spodziewać się Galidora już w kwietniu. ■



Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



TIME CRISIS 3 - PS2

Namco w pocie czoła konwertuje trzecią część swojej videostrzelnicy. Oczywiście zbiegło się to z informacją o zaawansowanych pracach nad Virtua Cop 3, ale te firmy zawsze się przecieżyścigają i to nie tylko z videostrzelnicami. W TC3 nie zabraknie oczywiście chowania się. Mamy też nadzieję, że gra będzie ciekawsza, dłuższa i bardziej wymagająca niż Ninja Assault. Czekamy.

Moto GP 3

PS2 Złośliwi mówią na PS2 „Sequelstation”

Nadchodzi trzecia część flagowej motocyklowej jazdeczki na PS2. To jeden z niewielu ostatnio wydanych przez Namco tytułów, który ma szansę nie zostać zjechany po całoci. Za coś zjechany prawdopodobnie jednak będzie. Za co? Za wtórność ciężko naskakiwać na wyścigi. Tu zawsze chodzi przecież o to samo. Ale do braku większych usprawnień można się trochę przyczepić. Na to jednak przyjdzie

jeszcze czas. Na razie zajmijmy się tym, co zobaczyliśmy w wersji preview. W takich grach istotna jest grafika, a ta nie uległa specjalnej poprawie. Całość prezentuje się tak jak przed rokiem. Nie jest to oczywiście żaden zarzut, bo poprzednia część jest najładniejszym moto-racerem na PS2, ale coś powinno się jednak zmienić. Na przykład koła stojących motocykli mogłyby być wreszcie okrągłe, a

nie kanciaste. Do reszty ciężko się jednak przyczepić. Prawie nie widać poszarpanych krawędzi i nie ma migotania, które jest zmorem większości wyścigów. Bardzo fajnie prezentuje się widok zza owiewki. Można poczuć się tak, jak na prawdziwym motocyklu. No i te refleksy na szybko i efektownie prezentujące się zegary. Młodzio. Jak zwykle w przypadku japońskich gier można ponarzekać na muzykę, która dziwnym trafem prawie zawsze jest bądziwna. Na efekty nie można jednak psioczyć – wszystko jest na swoim miejscu – pisk opon, ryk ponad 200 konnych silników.

Oprócz oczywistych trybów gry, takich jak: Arcade, Season czy Time Trial znajdziemy w Moto GP 3 tryb Challenge gdzie czeka na nas 100 zadań (w każdym trzy poziomy trudności, co w sumie daje 300 – będzie co robić!) oraz Legends, gdzie możemy spróbować swoich sił w wyścigu z legendami superbike'ów. Współczesnych gwiazd też nie zabraknie. W końcu to gra na licencji. Fani Valentino Rossiego już mogą zacierać łapki – będzie okazja sprawdzić czy w grze też jest taki dobry. Trochę Wam zdradzimy – na poziomie Easy



każdy jest leszczem, ale żeby pokonać ich na Hardzie potrzeba czegoś więcej, niż kilkunastu treningów. A po włączeniu ustawień symulacji, będzie jeszcze trudniej. Wtedy najłżejszy błąd w hamowaniu przed zakrętem lub przyspieszaniu na wyjściu z szykany zaowocuje wywrotką. I jedno jest na razie dziwne – zawodnicy za bardzo „kładą się” ze swoimi maszynami przy wejściu nawet w dość łagodne zakręty. Podejrzewamy, że Moto GP 3 nie podskoczy wyżej niż obie poprzednie części. Ale dla spragnionych wrażeń fanów motocykli z pewnością będzie to gratka nie lada. To dobrze. Najnowsze dzieło Namco powinno ukazać się w kwietniu. ■



W grze najprawdopodobniej pojawi się tryb dla czterech graczy - w naszej wersji preview nie był jeszcze dostępny, ale taki screen (po prawej) figuruje w materiałach prasowych.



RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

HOT NEWS

DEVIL MAY CRY 2 PS2
MARK OF CRY PS2
MARIO PARTY 4 G-CUBE
METROID PRIME G-CUBE
MGS 2 SUBSTANCE PS2
MORTAL KOMBAT PS2 / XBOX / G-CUBE
PRIMAL PS2
RAYMAN 3 PS2 / G-CUBE
RESIDENT EVIL ZERO G-CUBE
RYGAR PS2
SLY RACCOON PS2
STAR FOX G-CUBE
STAR WARS: BOUNTY HUNTER PS2 / G-CUBE
TENCHU 3 PS2
TONY HAWK'S 4 PS2
THE GETAWAY PS2
UNREAL CHAMPIONSHIP XBOX
VEXX PS2 / XBOX

SUPER CENY

X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	169,-
AMPED	219,-	169,-
BLADE 2	219,-	169,-
BLINX	219,-	169,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BUFFY	219,-	169,-
BURNOUT	219,-	169,-
CHASSE	219,-	169,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	169,-
COLIN 3	219,-	169,-
CRAZY TAXI 3	219,-	169,-
DARK SUMMIT	219,-	169,-
DEAD OR ALIVE 3	209,-	149,-
DESERT STORM	219,-	169,-
ENCLAVE	219,-	169,-
FI 2002	219,-	169,-
FUZION FRENZY	219,-	169,-
GUNVALKYRIE	219,-	169,-
HALO	219,-	169,-
HITMAN 2	219,-	169,-
HUNTER	219,-	169,-
ISS 2	219,-	169,-
JET SET RADIO	219,-	169,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	219,-	169,-
LARGO WINCH	219,-	169,-
LOTR: THE TWO TOWERS	219,-	169,-
MAX PAYNE	219,-	169,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	169,-
MORWIND	219,-	169,-
NBA 2002	219,-	169,-
NHL 2002	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-
ONIMUSHA	219,-	169,-
PRISONER OF WAR	219,-	169,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL.	209,-	149,-
SEGA GT 2	219,-	169,-
SILENT HILL	219,-	169,-
SPYHUNTER	219,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
THE SIMPSONS	219,-	169,-
THE THING	219,-	169,-
TIMESPLITTERS 2	219,-	169,-
TONY 3	219,-	169,-
TRANSWORLD SURF	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	219,-	169,-
BATMAN	219,-	169,-
BLOODY ROAR	219,-	169,-
CRAZY TAXI	219,-	169,-
DRIVEN	219,-	169,-
ETERNAL DARKNESS	219,-	169,-
EXTREMA G3	219,-	169,-
FI 2002	219,-	169,-
FIFA 2002	219,-	169,-
ISS 2	219,-	169,-
LUIGI'S MANSION	209,-	149,-
MARIO	219,-	169,-
MICKY MOUSE	219,-	169,-
MX RIDER	219,-	169,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	169,-
NEED FOR SPEED	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-
PIKMIN	219,-	169,-
RED CARD SOCCER	219,-	169,-
RESIDENT EVIL	219,-	169,-

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
SONIC 2	219,-	169,-
SPIDER MAN	219,-	169,-
SPY HUNTER	219,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
STAR WARS	209,-	149,-
SUPER MARIO SUNSHINE	219,-	169,-
SUPER MONKEY BALL	219,-	169,-
TARZAN	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
UNIVERSAL STUDIOS	219,-	169,-
WAVE RACER	219,-	169,-
INNE	tel.	tel.

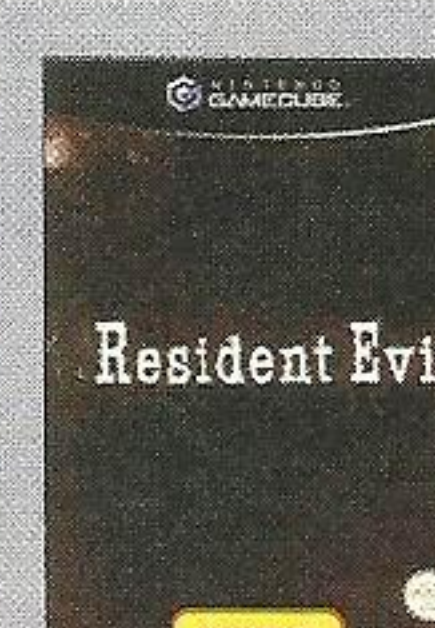
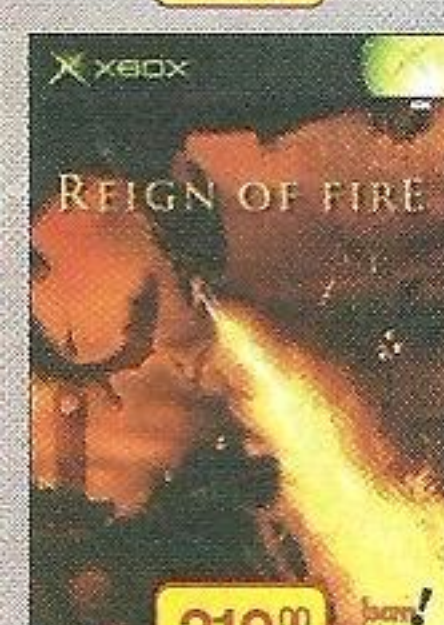
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BALDUR'S GATE	199,-	159,-
BLADE 2	199,-	169,-
BLINX	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
BUFFY	199,-	169,-
BURNOUT 2	199,-	169,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	tel.	tel.
COMMANDOS 2	199,-	169,-
CRASH 4	109,-	99,-
CRASHED	209,-	179,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARRIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARRIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
FI ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	169,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	179,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREESTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
HITMAN 2	199,-	169,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	159,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	179,-
LOTR: THE TWO TOWERS	tel.	tel.
MADDEN 2001	199,-	99,-

PS 2

	NOWE	UŻYW.
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	169,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS 2	149,-	119,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2003	199,-	159,-
NBA 2K3	209,-	169,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NEED FOR SPEED	209,-	169,-
NHL 2003	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ONIMUSHA 2	199,-	159,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	159,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	169,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	159,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SAMURAI	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SHOX	199,-	159,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF EMERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN 4	199,-	149,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	169,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	149,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UFC THROWDOWN	209,-	179,-
UNREAL	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

N64; SEGA DC, PSX
informacja telefoniczna



Fire Warrior

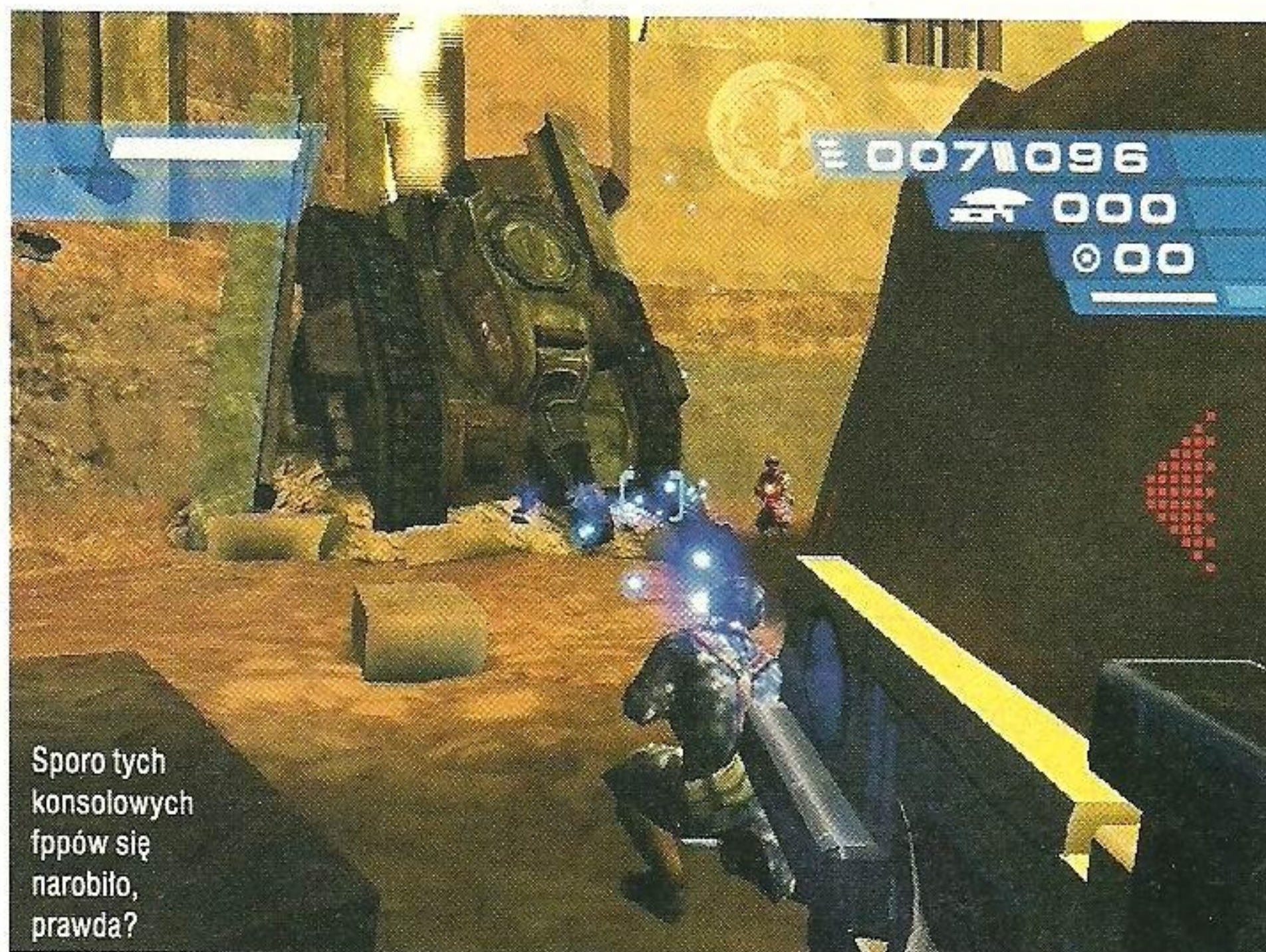
PS2 Warhammer 40000 w fpp.

Fire Warrior to najnowszy FPS osadzony w świecie Warhammer 40000. Gra produkowana jest przez grupę developerską Kuju, a jej wydania podjęło się THQ. Fabuła wrzuca gracza w skórę młodego Kaisa, jednego z tytułowych wojowników. Razem z towarzyszami zostaje on wysłany na misję, której celem jest ratunek porwanego przez Imperium Etheral, Ko'vasha. To, co miało być jedynie prostą akcją odbicia zakładnika, okazało się najgorszym koszmarem. Oddział Kaisa znalazł się w samym środku tego horroru...

Reszty dowiecie się grając. Zdradzimy tylko, że wraz ze swoimi ludźmi będziecie musieli stoczyć wiele walk, także na statku, z którego wyruszaliście. W sumie w



ukończonej pozycji znajdzie się siedemnaście rozbudowanych misji. Na każdym etapie czeka kilka zadań połączonych w całość fabułą. Do walki wyruszy ponad dwadzieścia rodzajów przeciwników – począwszy od słabych i mało rozgarniętych, a skończywszy na świetnie przeszkolonych oddziałach zdolnych do współpracy i wspierania się nawzajem. Gracz otrzyma szesnaście argumentów przydatnych w rozmowach negocjacyjnych – szczególnie słuszny jest minigun zajmujący pół ekranu. Krótka seria wyrzucająca trzy setki pocisków nie pozostawia wątpliwości – wróg bez połowy ciała nie może już nam zaszkodzić. Arsenal jest potężny i zapowiada niezłą jatkę. Tu nie będzie skradania się ani



Sporo tych konsolowych fppów się narobiło, prawda?

ostrożnego zdejmowania ze snajpera. Tu będzie akcja. Mroczne korytarze, światło latarki przyłączonej do pancerza i stanowcze kroki uderzające o metalową powierzchnię. Nagle z mroku wysuwa się oddział patrolowy i zaczyna się ostra wymiana ognia. Lecą rakiety, tony ołowiu, wszystko zalewają płomienie z miotaczy. Podoba się?

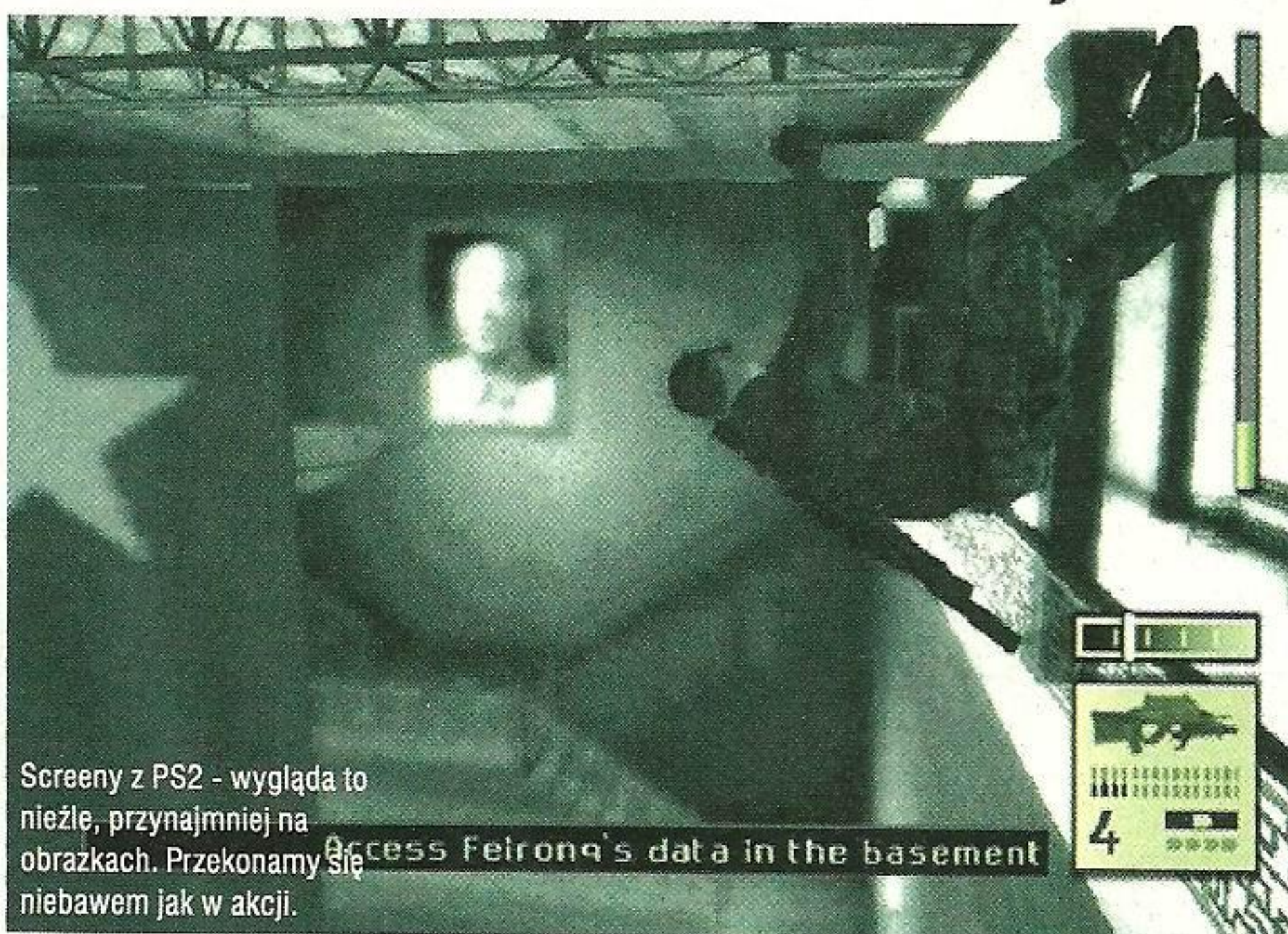
Gorsza sprawa, że wciąż nie wiadomo gdzie będą rozgrywać się walki. Fabuła wskazuje nie tylko na bazy, ale także otwarte przestrzenie na planecie. Niestety

wciąż brak shotów. Tak naprawdę to jest ich może dziesięć... Grafika wygląda nieźle, choć to wciąż statyczne ujęcia, a takie już nie raz okazywały się być mocno retuszowane. Dużym plusem są świetne projekty żołnierzy, broni i otoczenia. To w dużej mierze zasługa rysowników, którzy pracowali przy tworzeniu samego Warhammera. Gra nie ma jeszcze terminu wydania i raczej nie nadejdzie on zbyt szybko. Sprawa jest ciekawa, więc będziemy śledzić i informować na bieżąco. ■

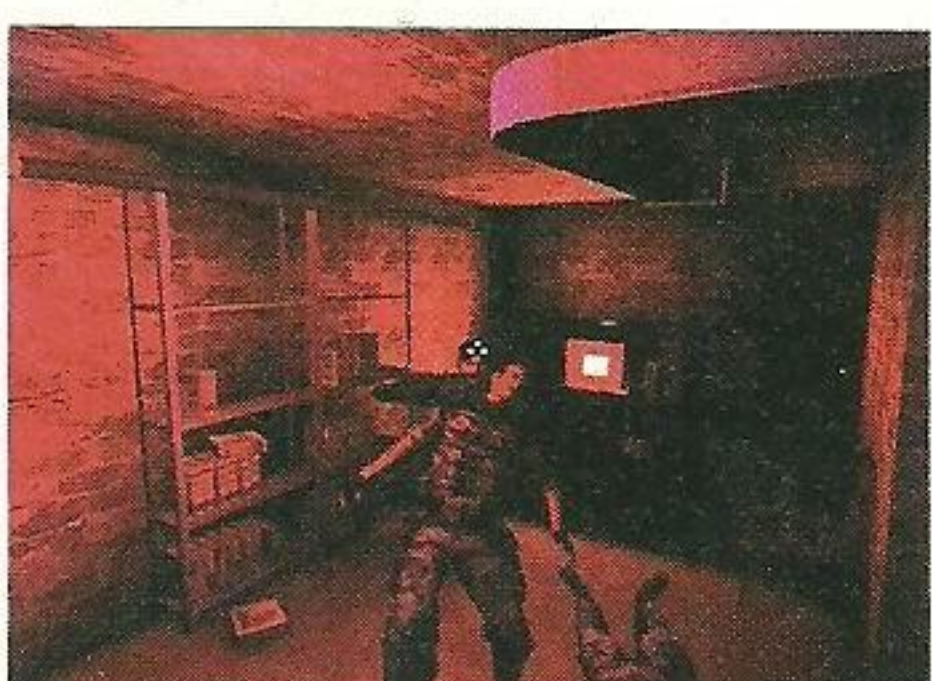
TC's Splinter Cell

PS2, GCN Konwersje w drodze - na razie info o wersji PS2

Ubi Soft podało kilka bardzo ciekawych informacji na temat przygotowywanej przez zespół Ubi Soft Shanghai konwersji Xboxowego hitu na PlayStation 2. Gra ukaże się w Europie 28 marca i ma zawierać kilka zmian w stosunku do pierwowzoru. Według Ubi Soft konwersja z potężnego Xboxa na „trudne do programowania” PS2 udała się znakomicie, a jako bonus dla posiadaczy konsoli Sony dodane zostały nowe



Screeny z PS2 - wygląda to nieźle, przynajmniej na obrazkach. Przekonamy się niebawem jak w akcji.



poziomy, przedmioty oraz filmiki. Postarano się jak najlepiej oddać słynne już efekty świetlne, a także dodano nowe efekty pogodowe i środowiskowe jak choćby fale na morzu, gorące powietrze oraz rozmycie (blur) obiektów widzianych z dużej odległości. Zmiany dotknęły także dźwięku – na Xboxie jest w Dolby Digital 5.1, a po konwersji na PS2 będzie to Dolby Pro Logic II. Wiceprezes do spraw marketingu w Ubi Soft ujął to następująco: „Dodaliśmy oszałamiające efekty wizualne i dźwiękowe, jakich na PlayStation 2 jeszcze nie było – wycisnęliśmy z tego sprzętu ile się dało. Następnie dodaliśmy jeszcze więcej tego, co czyniło wersję Xboxową tak świetną. Dodanie tych nowych poziomów, gadżetów i filmików czyni z grania w Splinter Cell niesamowite, odmienne od grania na Xboxie doświadczenie. Tom Clancy's Splinter Cell jeszcze raz zmieni sposób w jaki gracze spoglądają na swoje konsole!”. ■

King of Route 66

PS2 18 Wheeler part 2

Jazda wielkimi osiemnastokołowcami po amerykańskich autostradach stała się ostatnio modnym tematem. Po 18-Wheelerze na DC, PS2 i GameCube'a oraz Big Mutha Truckers na PS2 i Xboxa nadchodzi czas na King of Route 66 na PS2 prosto od Segi.

Jak łatwo się domyślić KoR 66 jest bezpośrednim spadkobiercą 18-Wheelera czyli mówiąc po ludzku – sequelem. Podobno tym razem gra będzie dłuższa i bardziej rozbudowana niż pierwsza część. Znajdziemy w niej więcej ciężarówek i postaci, możliwości tuningu oraz, podobno, całe tuziny mini-gierek, a także większe i bardziej rozbudowane trasy z możliwością dotarcia do celu na kilka sposobów. Nowością będzie też tryb fabularny, w którym będzie chodziło o zostanie Królem Drogi 66, a nagrodą będzie... Królowa Drogi 66. Brzmi całkiem rozsądnie, o ile główny bohater nie będzie miał na imię Cleetus, a jego królowa na przykład Bobbie Sue (albo Mary Joe), bo tego już byśmy nie zdzierżyli. Oprócz tego możemy się spodziewać wszystkich tych rzeczy, które pojawiają się przy zapowiedziach drugih części gier. Lepszej i bardziej szczegółowej grafiki, większej grywalności i wydłużonego czasu zabawy, który w KoR 66 ma dojść aż do trzydziestu godzin (co jak na Segę brzmi wręcz nieprawdopodobnie). Zapowiada się obiecująco, nieprawdaż? ■



Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Partynicka 29
53 - 031 Wrocław

Jedna z dwóch
przyjemności
w ciemności.



Kieszonkowa wielkość
Bateria litowo - jonowa
Podświetlany ekran

Nintendo®

GAMING 24:7™

GAME BOY ADVANCE SP™

dla mężczyzn

Newsflash

■ Jaleco Entertainment postanowiło zatrudnić braci Millar, współtwórców tak znanych gier jak Warcraft, Starcraft, czy Diablo. Co prawda jeszcze nikt nie podał informacji dotyczącej jakiegoś nowego projektu Chrisa i Rona, ale już podobno wrze w Boulder, w Kolorado, gdzie obecnie mieści się nowa siedziba Millarów.

■ Microsoft podał kilka szczegółów dotyczących Xboxowej wersji Phantasy Star Online. Gra w USA będzie kosztować 40 dolarów bez centa. W pudełku znajdzie się kod odblokowujący sześćdziesiąt dni darmowego grania w PSO. Każdy kolejny miesiąc będzie kosztował 8.95 dolców. Pieniądze pójdą oczywiście na zbożny cel produkowania następnych questów, aby gracze nie zniechęcili się zbyt szybko. Teraz najlepsze – jak wiadomo PSO ma też tryb offline. Ale niestety nawet on wymaga aktywnego konta Live. Czyli – jeżeli nie macie Live'a, to w ogóle nie odpalicie tej gry. Swoje posunięcie autorzy tłumaczą nie zachłannością, ale naszym zacołaniem. W końcu, co to jest dziesięć baksów miesięcznie za PSO plus kilkadziesiąt za rok Live'a! Ale trzeba przyznać, że fajnie zapowiada się opcja nawijania z ziomekami za pośrednictwem headseta. Gracze będą słyszeć się w pewnym promieniu, co oznacza, że jeżeli będziemy chcieli z kimś pogadać, to trzeba będzie podejść do tej osoby. A Europa? Cóż... Najpierw może Live...

■ Europejski oddział Nintendo zapowiedział, że każdy kto kupi GC pomiędzy 3 kwietnia, a 20 marca dostanie za darmo grę! Swoją tytuł każdy będzie mógł wybrać z listy, na której znajduje się siedem pozycji. Są to: Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Wave Race, Disney's Magical Mirror, Doshin the Giant, Luigi's Mansion, NBA Courtside 2002 i Pikmin. Promocja będzie obowiązywać tylko u tych sprzedawców, którzy podpiszą odpowiednią umowę z Nintendo. Nie wiadomo jak to będzie w Polsce.

■ Vivendi Universal zapowiedziało nową grę z serii X-Files, o podtytułach Resist of Serve. Fabuła będzie pisana specjalnie dla gry i już wiadomo, że głosy podłoży dzielna para Duchovny i Anderson, czyli aktorzy głównych ról. Akcja gry będzie miała miejsce w małym miasteczku Red Falls, w którym miała miejsce seria morderstw. W sprawę zamieszane są siły paranormalne, a za wszystkim mają stać Oni... Krążą plotki o finałowej walce na statku kosmitów, ale mamy nadzieję, że aż tak daleko nikt się nie posunie. Gra została zapowiedziana na Xboxa i PS2. Termin wydania został ustalony na lato.

■ Ubi Soft zapowiedziało nowy tryb w GameCube'owej wersji Raymana 3. Po podpięciu GBA do GC pojawi się opcja gry dla dwóch graczy, w której osoba trzymająca w ręku GBA będzie budować drogę z bloków dla kolegi siedzącego przy GC. Jeżeli znajdzie się druga para, będą mogli urządzić sobie konkurs, która dwójka jest lepiej zgrana. Prawda, że to zabawne...? Do tego trybu nie jest potrzebna wersja GBA Raymana. Natomiast jeżeli zdobędziecie obie gry, będziecie mogli odblokować nowe etapy na GBA. Czy już nie zamarzyliście sobie takiego zestawu? Ech...

XGRA

PS2, Xbox, GCN
3...2...1...Start!

Extrême G Racing swego czasu dzielnie walczył z WipeOutem o palmę pierwszeństwa wśród konsolowych future racerów. Co prawda wielu graczom to właśnie dzieło Acclaimu bardziej przypadło do gustu, ale mimo to próba zdetronizowania króla nie do końca się powiodła. Acclaim nie zasypia jednak gruszek w popiele i właśnie przygotowuje się do następnego szturm na pozycję lidera. Kolejna część futurystycznej serii nosi nazwę XGRA i niesie ze sobą tyleż nowości, co obaw. Przede wszystkim autorzy obiecują niezwykle wciągający tryb kariery, pozwalający na dużą swobodę w prowadzeniu swego zespołu. Co ciekawe, spory nacisk położono na relacje pomiędzy poszczególnymi zawodnikami i różnego rodzaju zależności panujące w drużynie. Programiści za priorytet postawili sobie stworzenie atmosfery, jaka naprawdę mogłaby panować w tego rodzaju futurystycznej lidze. Sympatie i animozje pomiędzy bohaterami nie pozostaną bez wpływu na wydarzenia na trasie, a także poza nią. Co powiecie np. na wbicie noża w plecy swojemu managerowi i przeniesienie się do innego teamu, oferującego znacznie lepsze warunki finansowe? Oczywiście takie mechanizmy działają w obie strony – jeżeli się nie sprawdzimy, nasi kumple z drużyny po prostu się nas wyprą! Co do rozgrywki, to jest to wciąż stary, dobry X



G Racing z nieco podciągniętą grafiką i tak samo dobrym dźwiękiem. Aby wrażenie było jak najbliższe transmisji zmagani w prawdziwej lidze, dodano komentatora, który na bieżąco zdaje relacje z wydarzeń na trasie. A propos tras, te mają być teraz szersze i znacznie bardziej rozbudowane. Wiąże się to z umieszczeniem wielu elementów, które można zniszczyć, a tym samym otworzyć sobie krótszą drogę do zwycięstwa, a także ze zmniejszeniem dynamiki

rozgrywki. Rozumiemy, że autorzy pragną zwrócić większą uwagę na wykorzystanie potężnego arsenału broni oraz strategiczne myślenie podczas samego wyścigu, ale to właśnie szaleńcze tempo stanowiło o sukcesie poprzedniej części. Jak te zmiany wpłyną na jakość zabawy okaże się już latem. ■

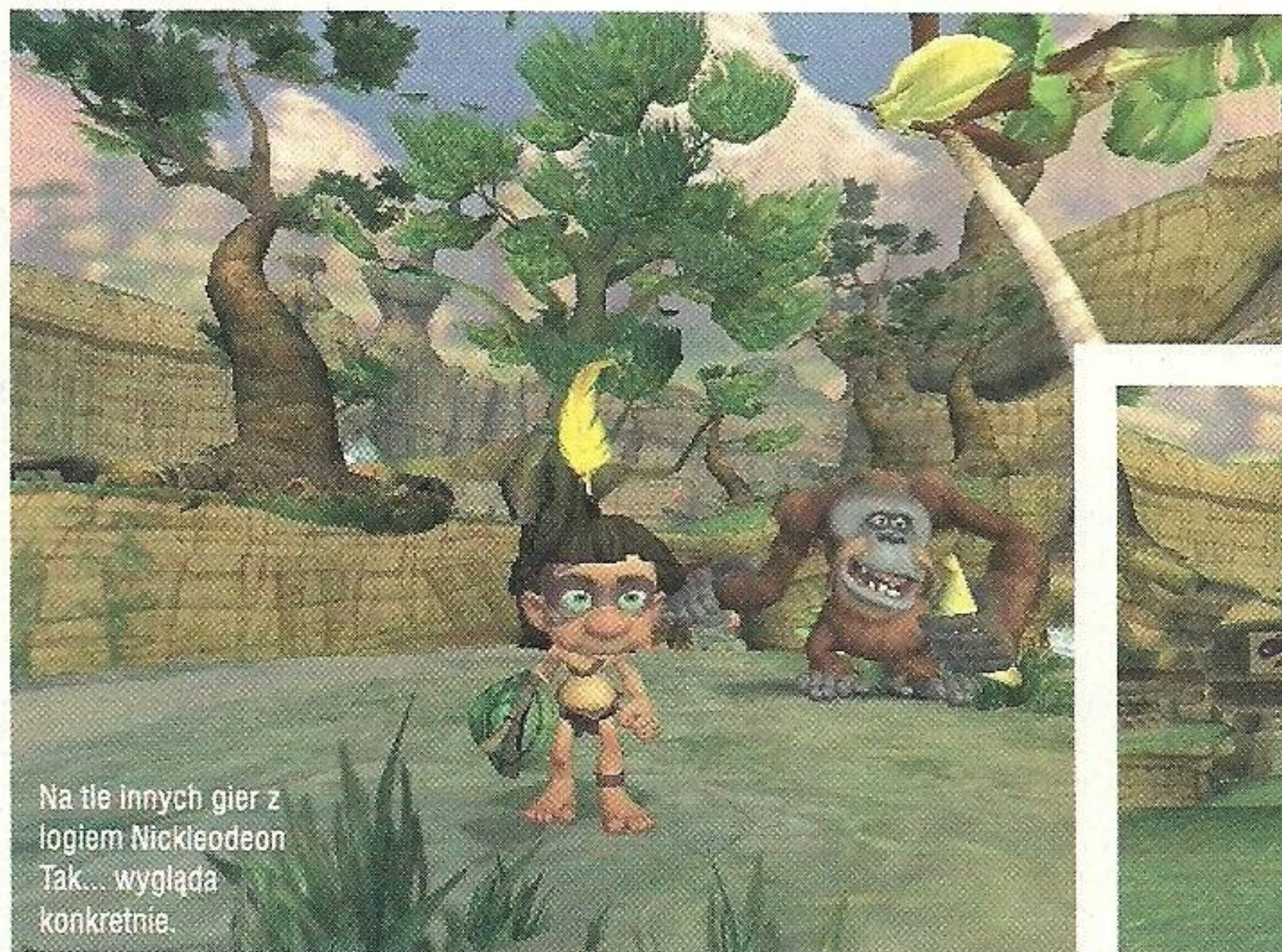
Tak and the Power of Juju

PS2, GCN Szaman z grzechotką? Nie, nie tylko GameCube.

Tak and the Power of Juju, to kolejna gra o bohaterze pochodzącym z kreskówkowego kanału Nickleodeon. Tylko, że tym razem to film animowany zainspirowany został grą, a nie na odwrót. Stało się tak na mocy umowy zawartej pomiędzy wydawcą gry – THQ, a zarządem słynnego kanału, mówiącej o obopólnej współpracy obu przedsiębiorstw. Możemy pokusić się o stwierdzenie, iż wydarzenie to jest precedensem, gdyż to chyba po raz pierwszy taka sytuacja ma miejsce. Dlatego tym bardziej warto rzucić przez chwilę okiem na tytuł, który stał się

inspiracją dla twórców kreskówki. Jak nietrudno się domyśleć pierwsze skrzypce grać tu będzie tytułowy Tak – młody uczeń wioskowego szamana, stopniowo zgłębiający tajniki magii voodoo... przepraszamy, Juju. Głównym zadaniem komicznie wyglądającego bohatera jest... chwila niepewności... uratowanie rodzinnej wioski przed zagładą. No proszę, kto by pomyślał? Zostawmy może jednak oryginalność pomysłów bez komentarza i wróćmy do samej gry. Młodziutki szaman wykona swe zadanie odnajdując zaginione księżycowe kamienie i rozprawiając się z

hordami wrogo nastawionych przeciwników. W zadaniu pomoże mu umiejętność kontrolowania wspomnianej już magii, a także kilka przyjacielsko nastawionych postaci, które spotka na swojej drodze. Jak na ambitnego platformera przystało, całość okraszono bardzo ładną grafiką, która już teraz trzyma 60 klatek i nie wykazuje zbytnej tendencji do zwalniania. Bogato teksturowane poziomy zaskakują swą obszernością i nadzwyczaj dalekim horyzontem. Niektórzy programiści naprawdę wiedzą, do czego służą układy siedzące wewnątrz kostki. Ze względu na swój mocno komiczny i nieco infantylny charakter można bez obawy założyć, że odbiorcą gry ma być młodsze pokolenie graczy. Nie oznacza to oczywiście, iż ci nieco starsi nie znajdą tu nic dla siebie. Tak czy inaczej, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że jesienią do rąk posiadaczy PS2 i GCN trafi kolejny, ze wszech miar udany platformerek! ■



Na tie innych gier z logiem Nickleodeon Tak... wygląda konkretnie.



C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL.: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

F-Zero

GCN A robi to nie kto inny, tylko Sega!

Nintendo wreszcie pokazało najnowszą wersję swojego futuracera F-Zero. Zamysł gry pozostał bez zmian – maksymalnie szybkie wyścigi niewielkich pojazdów unoszących się nad ziemią. Nic skomplikowanego, ani zbyt wymyślnego. Jednak wraz z przeniesieniem gry na GC coś musiało się zmienić. Wygląd. To jest gra, która wreszcie pokazuje, jaka moc siedzi w małej, niewinnej kostce. Grafika to faktycznie jeden z największych atutów F-Zero. Co prawda trasy są bardzo ograniczone, ale ich otoczenie zrobione jest za to z największą precyzją i dbałością o szczegóły. Projekty torów są po prostu niesamowite. Drogi są pokręcone jak makaron, ciągle idą to w górę, to w dół. Prosta zamienia się nagle w szalony zjazd w dół niczym na rolloercoasterze, tylko po to by zakończyć się pętlą, z której wyjeżdża się pionowo w górę. Jadąc po ścianie wpada się w kolejny wiraż, który odkręca znowu o 180 stopni i wyrzuca z wielkiej skoczni kilkaset metrów na drugą stronę wąwozu. Po przejechaniu takiego kawałka każdy mówi do siebie pod nosem – jeszcze raz! A to wszystko dzieje się w

Jedno pytanie do Nintendo i Segi: dlaczego te pojazdy wyglądają jak zabawki?!



przepięknych sceneriach, zaprojektowanych z rozmachem i pomysłem. Do tego dochodzą świetne efekty graficzne – błyski świateł, falujące powietrze za rozgrzanymi do białości silnikami, snopy iskier sypiących się spod pojazdów i rozmycie widoku przy dużych prędkościach. Speed to jest esencja tej gry! Z jednej strony masa detali, ciekawe projekty i doskonałe wykonanie, a z drugiej półtora tysiąca na liczniku, które nie daje szansy przyjrzeć się otoczeniu. Po pierwsze, dlatego że zamienia się w rozmazaną plamę, a po drugie – trasy są

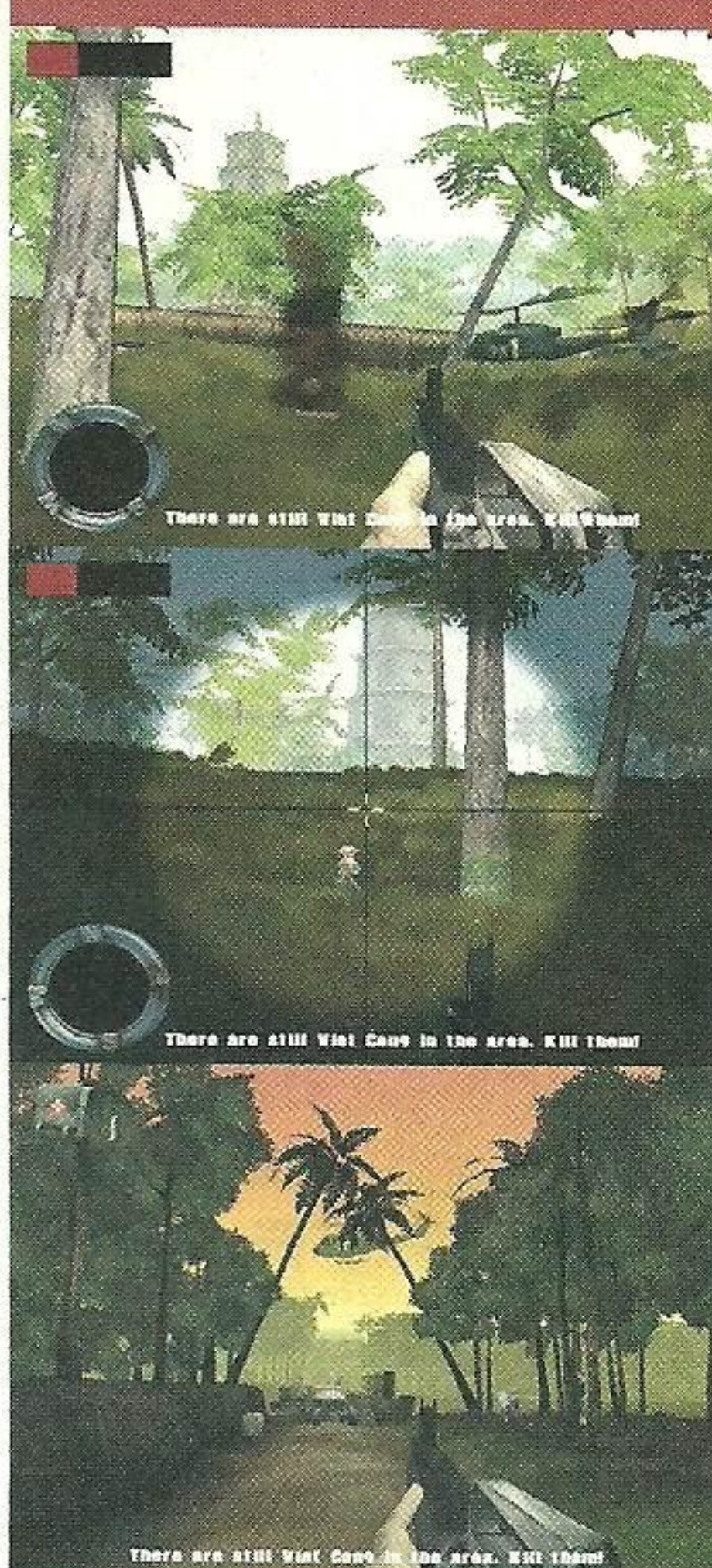


zbyt wymagające, by rozglądać się na boki. Przy tych prędkościach nie patrzy się nawet na to, co sto metrów przed nami. Tu się obserwuje to, co znajduje się w odległości kilometra, bo dopiero te rzeczy nie znikają od razu za pojazdem i można się im lepiej przyjrzeć. Żeby było jeszcze szybciej na trasie porożkładane są pola dodające boosta – 1500 na liczniku to w F-Zero nic wielkiego. Na szczególną uwagę zasługuje etap w lesie. Trasa wiedzie między starymi, wysokimi drzewami, rzucającymi cień na drogę. Między koronami drzew przeciskają się promyki słońca, które pozostawiają po sobie smugi w powietrzu. Drzewa nie są byle kikutami, tylko prawdziwymi drzewami z dziesiątkami gałęzi – i choć nie ma czasu, by się temu przyjrzeć widać tę dbałość o szczegóły na każdym kroku. Japończycy dostaną grę w maju. Wtedy z pewnością napiszemy coś więcej. ■



Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



NAM: Tour Of Duty - PS2/Xbox/GCN
Developer Atomic Games pracuje nad NAM: Tour Of Duty na wszystkich trzech systemach. Gra nie ma jeszcze wydawcy. Jej akcja przeniesie nas do Wietnamu, gdzie będziemy uczestniczyć w wielkiej ofensywie w 1968 roku. Kompletny brak informacji ma zrekompensować te kilka obrazków – czyżby rosła konkurencja dla przedstawionego przez nas miesiąc temu Men Of Valor?

Aero Elite: Combat Academy

PS2 Czasem warto polatać...

Patrzcie na tytuł i myślcie „w końcu nie sequel sequela”. Pupa błada. Aero Elite: Combat Academy to kolejna część znanej z Dreamcasta serii AeroWings (dwie części w Ameryce, jedna w Europie i trzy, nie licząc dodatków, w Japonii - jako Aero Dancing). Tym razem tylko i wyłącznie na PlayStation 2, oczywiście od Segi, a konkretnie od mistrzów z AM2.

Zapowiada się dobry kawałek zabawy - od czasów Ace Combat 4 nie widzieliśmy czegoś takiego na PS2. I to oczywiście nie tylko pod względem tematyki, ale również grafiki. Aero Elite: CA wygląda po prostu prześlicznie i bez obaw może stanąć w szranki z wizualnym arcydziełem Namco, nie pozostając przy tym bez szans na sukces. Widoczność jest przeogromna, zastosowano ten sam

efekt, co w Ace Combat 4 – tekstury podłoża są bardzo szczegółowe, choć tylko z dużej wysokości. Samoloty również mają się czym pochwalić, każdy fan lotnictwa wojskowego bez trudu rozpozna wszystkie modele. A ma ich być naprawdę sporo – mówi się o sześćdziesięciu maszynach. Zasiadamy za sterami myśliwców i samolotów szturmowych, bombowych, transportowych i rozpoznawczych, a także, po raz pierwszy w tej serii będziemy mieli okazję polatać bojowymi helikopterami – z całą pewnością będzie wśród nich AH-64 Apache, ale na screenach udało się nam dojrzeć AH-1 Super Cobra. Wśród myśliwców nie zabraknie oczywiście F-16, F-15 i F-14 czy rosyjskiego SU-27 Flanker, ale to tylko mała część samolotów, które będziemy mieli okazję wypróbować lub zestrzelić.

Aero Elite będzie podobno trochę bliższe



symulatorowi niż poprzednie części. Co nie znaczy oczywiście, że zabraknie rozwalki. W opanowaniu tajników pilotażu pomoże Training Mode, gdzie czeka na młodych pilotów czterdzieści misji obejmujących podstawy takie jak start i lądowanie (w tej właśnie kolejności), przez manewry bojowe, aż do latania w szyku. No cóż, ten tryb jest obowiązkowy, to w końcu Combat Academy, a nie fabryka marmolady w Łapiguzie, jak to mawiali starzy wojacy. Oprócz trybu szkoleniowego będzie można sprawdzić się w rozmaitych misjach, nie tylko bojowych, ale także zwiadowczych i prawdopodobnie transportowych (skoro na screenach udało się nam zidentyfikować transportowego C-1). Nie zabraknie też trybu dla dwóch graczy. Kto zasłuży na miano asa przestworzy, a kto spadnie w płomieniach? Dowiemy się już niebawem. ■

Wygląda nieźle... Ciekawe, czy pod tym względem przebiję Ace Combat.

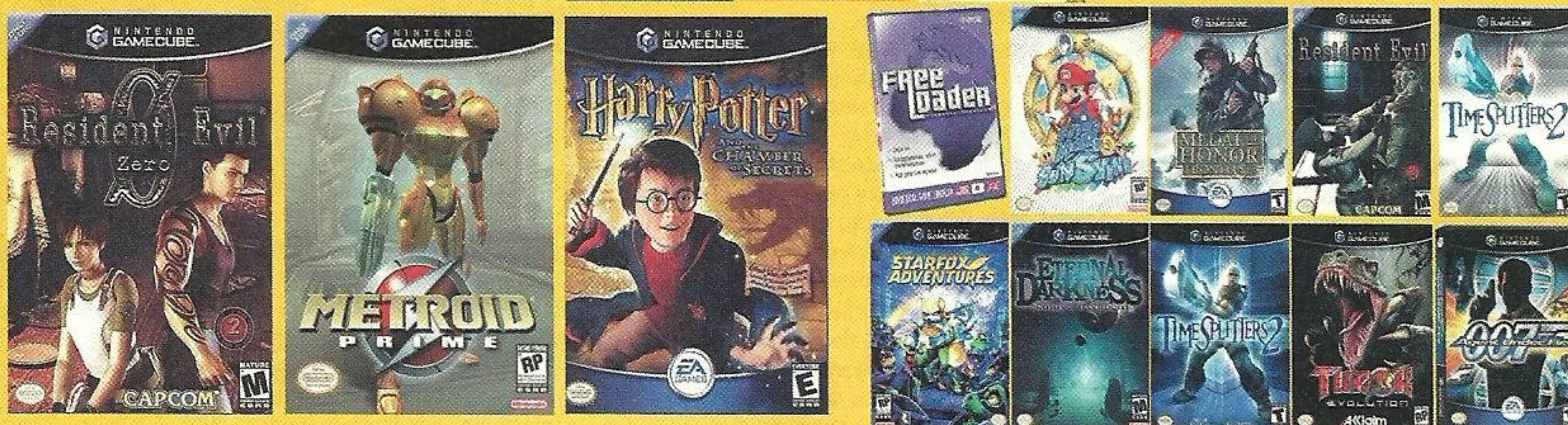


SKLEP

VIDEO GAME

GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
<http://www.videogame.prv.pl>
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00



SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL - serwis, modernizacja

MAD GAMES

Centrum Handlowe
Ul. Kondratowicza 37
03 - 283 Warszawa
tel./fax (022) 676 99 93
tel.kom. 0503 624 692

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE (022) 676 99 93

DLA STAŁYCH KLIENTÓW ZNIŻKI!!!

AKCESORIA

RATY

SERWIS

SKUP
GIERWYMIANA
GIERREGENERACJA
PLYT CD

NOWE LOGO

czynne pon. - pt. 11-19

WYSYLKA
DOSTAWA 24h

rok założenia 1997



SPRZEDAŻ SERWIS KOMIS



ZAPAMIĘTAJ TEN ADRES
www.madgames.alpha.pl

PS2	tel.
GAMEBOY ADVANCE	tel.
PS2 + hit	1199,-
XBOX	tel.
GAMECUBE	tel.

Fugitive Hunter

PS2 Świeże pomysły zawsze w cenie

Kolejny FPS na konsole? A i owszem, ale tym razem to coś znacznie więcej! W nowej grze ze stajni Black Ops nie wystarczy tylko przeć do przodu, faserując ciała przeciwników tonami gorącego ołowiu. Oczywiście na to też znajdzie się czas i pora, ale twórcy tej gry pokusili się także o parę rozwiązań niespotykanych dotychczas w konsolowych shooterach. Nasz bohater – Jake Seaver, swoją drogą były komandos, specjalizuje się w chwytności niebezpiecznych przestępców, którzy umknęli wymiarowi sprawiedliwości. Pewnego dnia ktoś nieopatrznie puścił z dymem siedzibę organizacji Jake'a, a tym samym podpisał na siebie wyrok

śmierci, a raczej, w tym wypadku, więzienia. Otóż innowacją wprowadzoną w Fugitive Hunter jest właśnie sposób rozprawiania się z poszukiwanymi złoczyńcami. Tutaj wroga trzeba aresztować, a nie posłać na tamten świat! W praktyce wygląda to tak, że najpierw w trybie fpp oszołamiamy naszego przeciwnika, a następnie, po przełączeniu w tpp, stawiamy mu czoła w bezpośrednim starciu. To jednak jeszcze nie wszystko! Po pokonaniu delikwenta, trzeba zakuć go w kajdanki, a to, jak wiadomo, nigdy nie jest łatwe! Tym bardziej, iż oponenci Seavera nie są zwykłymi kieszonkowcami, ale wytrenowanymi zabójcami, wśród których znajdziemy nawet autentycznych członków al Kaidy. I tutaj kolejna, co najmniej dziwna nowinka! Profile przestępców figurujących na liście Jake'a są żywcem zaczerpnięte z prawdziwej listy najbardziej poszukiwanych kryminalistów FBI! Ha – to dopiero motywacja! Kto wie, może dzięki tej grze schwytały odpowiedzialnych za zamach na World Trade Center? Poza tym, w ramach urozmaicenia rozgrywki, autorzy



Wszystko pięknie, ale Black Ops raczej nie słynie z dobrych gier. Raczej ze średniaków.

obiecują zaimplementowanie całej gamy gier logicznych oraz tony oryginalnego sprzętu wojskowego z możliwością ulepszania za zdobytą kasę. W sumie plany są bardzo ambitne, ale o ostatecznych efektach pracy Black Ops przyjdzie nam przekonać się najwcześniej w lipcu. ■



Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



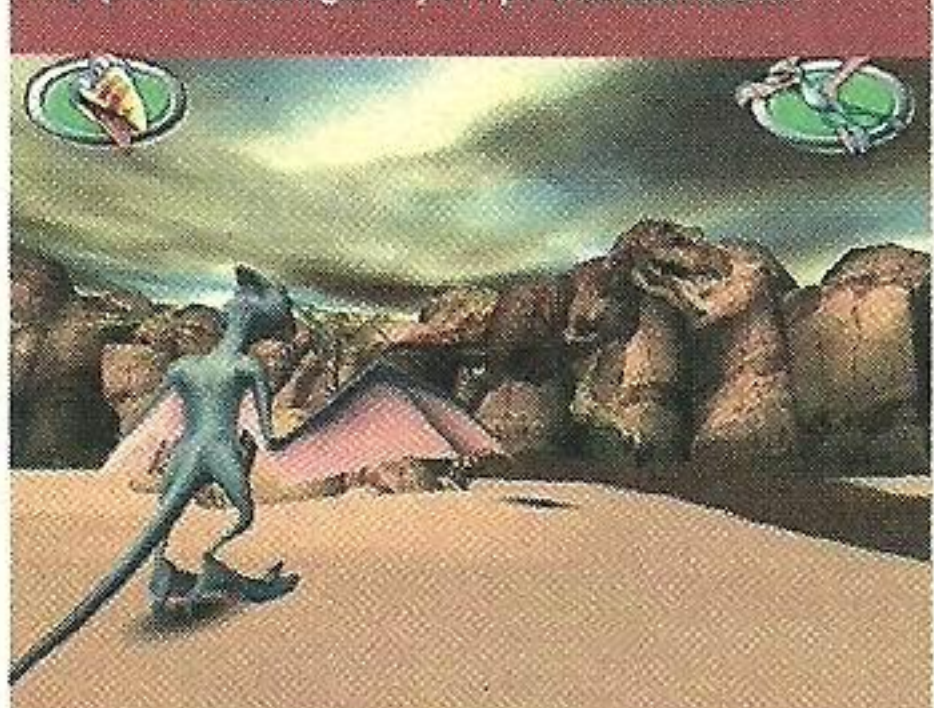
CENTRECOURT TENNIS 2 - PS2, Midas

Nie ma Virtua Tennis 3? No to trzeba wykorszystać lukę. Midas postara się to zrobić. Będzie oczywiście zabawa na korce, ale także i liczne mini-gierki.



Mr. GOLF - PS2, Midas

Hmm, czyżby kolejny pomysł Midasa? W końcu Hot Shots Golf nieźle się sprzedawał. Gry Midasa są w niższej cenie niż pierwszoligowych producentów.



PTEROSAUR - PS2/Xbox/GCN

W tej grze wcielasz się w dinozaura i będzie bronil pozostałe dinusie ze swojej rasy. Przed Tyranozaurami? Meteroytem? Nie mamy pojęcia.

Freedom Battle for Liberty Island

PS2, Xbox, GCN Bunt przeciwko sowieckiemu imperium

Wyobraźcie sobie, że Zimną Wojnę wygrała Rosja. Sowiecki reżim zaczyna zataczać coraz szersze kręgi siejąc śmierć na wszystkich kontynentach. Ostatnim bastionem, niezdobytym przez Rosjan jest Nowy Jork. Reszta Stanów została już podbita po tym, jak Armia Czerwona najechała Alaskę i Kanadę, a stamtąd przerzuciła swoje wojska do USA. Waszyngton, stolica władz, upadł pierwszy. Nie było tam walk. Rosjanie użyli rakiety taktycznej z głowicą nuklearną. Czy zastraszeni mieszkańcy NY będą w stanie powstać do walki, czy poddadzą się napierającej potęgze? To zależy już od gracza, który nie wcieli się w postać żadnego prezydenta, czy Mistrza Szefa, ale w zwykłego robotnika, którego brat został porwany przez nieprzyjaciela. Podekscytowany perspektywą ocalenia brata postanawia wywołać bunt i ruszyć do walki stopniowo zwiększając zasięg rewolucji. Nad miastem tryumfuje Statua Wolności – największy z

amerykańskich symboli. Czas podnieść broń... Tadaadam. Tak według autorów prezentuje się alternatywna historia. Freedom będzie podzielona na dwie części – strategiczną i zręcznościową. Odpowiednio – turowe walki w systemie korytarzy pod miastem i partyzanckie wypadki na ulice NY w celu zdobycia potrzebnych materiałów i zwerbowania nowych żołnierzy. Jak to działa? Zaczynamy jako samotny buntownik. Po uratowaniu grupki ludzi rośnie nasza



charyzma, dzięki czemu możemy zwerbować nowych żołnierzy. Potem małym oddziałem uderzamy na posterunek policji, aby zdobyć trochę broni. Walka jest okupiona stratami, ale przynosi zamierzony efekt. Nasza charyzma znów podskakuje. Gdy przebiegamy po ulicy z oddziałem, ludzie zaczynają szeptać. Każdy już wie o partyzantach. Coraz więcej ludzi chce się przyłączyć. Ale nasza pozycja jest bardzo niepewna. Wystarczy jedna przegrana potyczka, by ludzie stracili chęć do walki. Armia wroga jest potęgą, dobrze uzbrojoną i w miarę lojalną. My mamy kilku ludzi, którzy nie mają pojęcia o walce. Szansa na sukces? Jeżeli uda nam się wywołać wielkie powstanie i zniszczyć główne siły stacjonujące w NY, także inne miasta powstaną do walki. Jedyne, na co trzeba uważać to spadająca charyzma, która odstrasza ochotników. Najważniejsze to nie tracić ludzi. Śmierć jednego to połowa morale w dół.

W grze zastosowany został engine o nazwie Glacier. Ma on zapewniać niesamowite efekty świetlne i pogodowe jak deszcz, śnieg, czy mgła. Faktycznie ładnie wyglądają kałuże i refleksy światła, ale nie ma tu mowy o świetnej grafice, choć być może coś się jeszcze zmieni. Freedom wyjdzie na trzy konsole i już widać pewne różnice. Ogólnie jest ładnie, ale jak ktoś zerknie na Dino Crisis 3, a potem na to... Jakby rok w tył. Nieźle zapowiada się dźwięk - okrzyki, rozkazy, wybuchy, świst kul już teraz brzmią po prostu dobrze. Na koniec jeszcze słówko o multiplayerze. Xbox i GC – na czterech graczy, PS2 ostanie się z dwoma. Póki co nie została zapowiedziana obsługa gry w sieci. Podsumowując – dobry pomysł z ciekawą fabułą, ale wymaga jeszcze trochę pracy. Gra ma ogromny potencjał i szkoda byłoby go zmarnować. Pamiętajcie Williama Wallace'a? Freeedom!!! ■



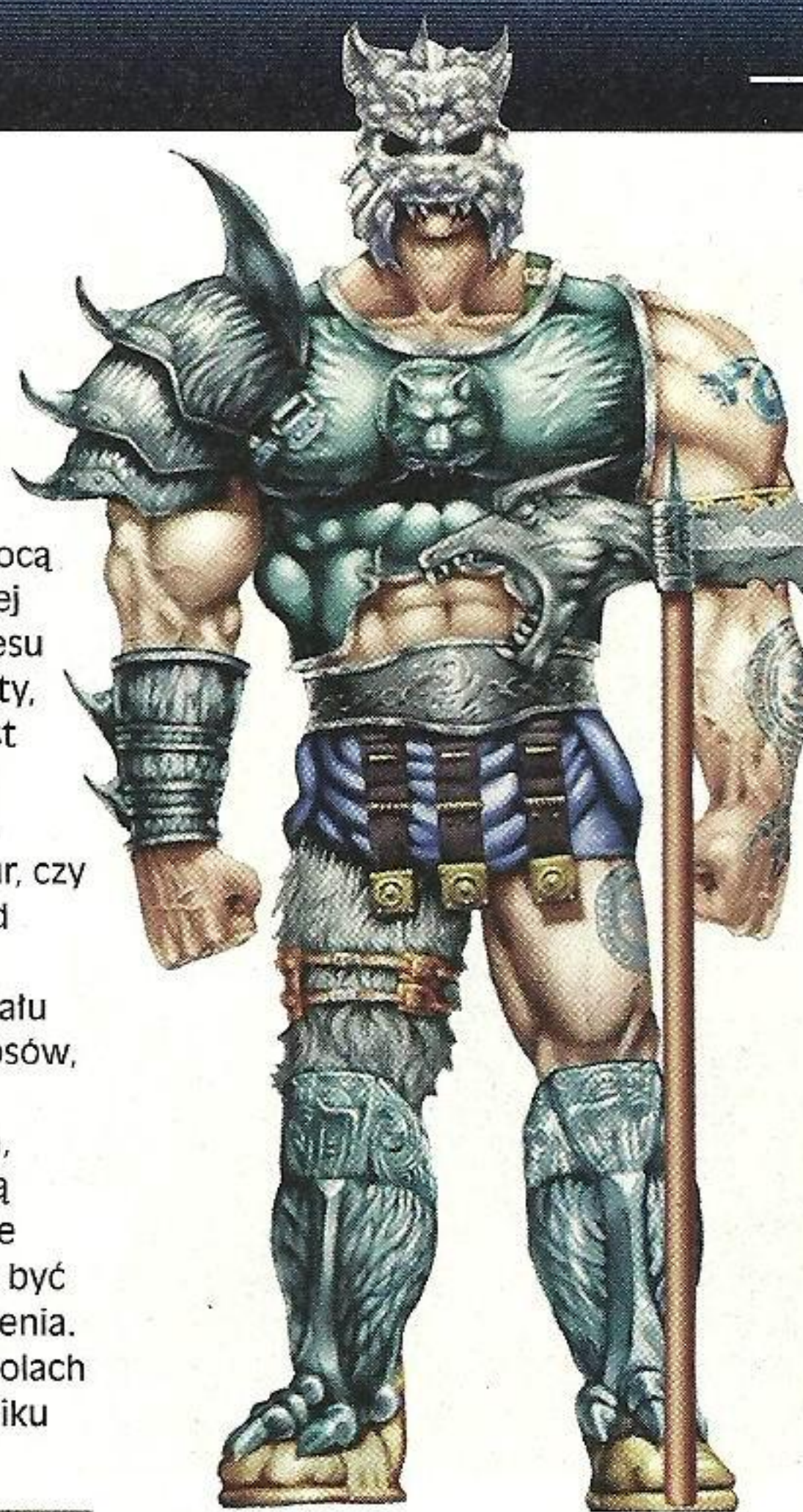
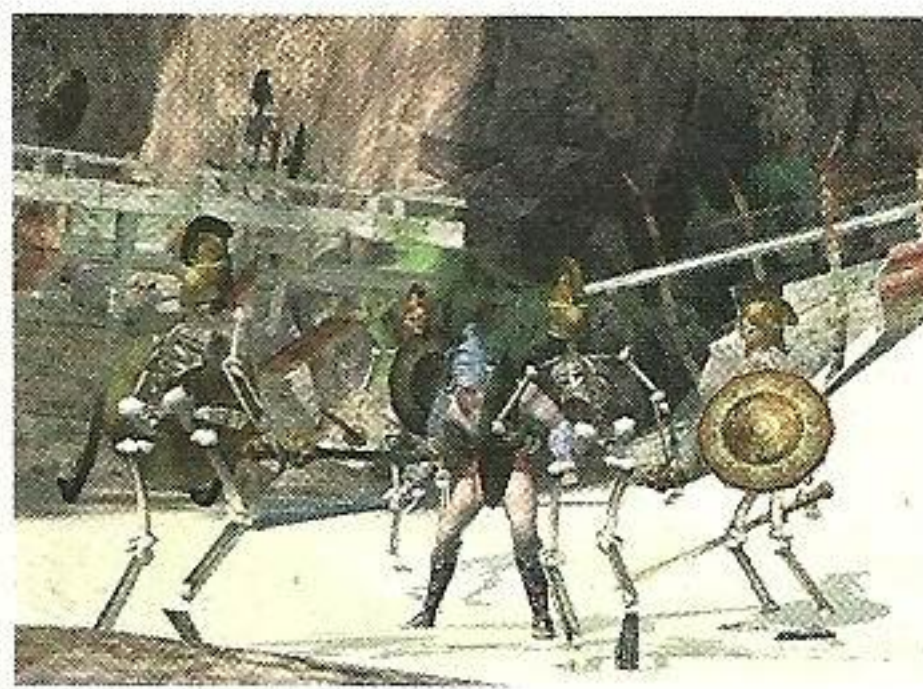
Zapowiada się nieźle. Mamy nadzieję, że EA nie zrobi z tego prymitywnej sieki, a porządnie rozbudowaną zręcznościówkę.

I Gladiator

PS2 Adaptacja filmu? Nie tym razem

Starożytny Rzym powoli powraca do łask twórców gier. Po wydanym niedawno Rygarze i kilku wyścigach rydwanów przyszedł czas na przygodówkę naszpikowaną elementami efektownej rzezi. Gra nie jest wprawdzie robiona na licencji słynnego filmu, ale według naocznych świadków momentami bardzo go przypomina. Założenia gry nie są wprawdzie jakieś wybitne, ale sama ich realizacja może nas jeszcze mile zaskoczyć. Dzięki grze I Gladiator przeniesiemy się do wyniszczzonego licznymi zarazami, wojnami i politycznymi rozgrywkami Rzymu z roku 106 AD. Naturalnie przyjdzie nam wcielić się w potężnego gladiatora, który ciężkim mieczem i pracą swych naoliwionych mięśni zaprowadzi porządek w nekanej niepokojami starożytnej metropolii.

Wszystko to przedstawione za pomocą bardzo stylowej grafiki prezentującej charakterystyczne dla tamtego okresu miejsca, takie jak Koloseum, labirynty, czy świątynie. Plusem na pewno jest tutaj iście filmowy klimat (kamera i sceny pojedynków) wzorowany bez wątpienia na klasykach typu Ben Hur, czy Spartakus. Reszta to raczej standard obecny w każdej produkcji z tego gatunku: stopniowy rozwój potencjału bojowego postaci, dziesiątki combosów, różne rodzaje broni i oręża oraz obecność swego rodzaju przywołań, dzięki którym na pomoc przybywają wojownicy z zaświatów. Na razie nie zanoszą się na jakiś megahit, ale czas być może zweryfikuje nasze przypuszczenia. Gierka wyląduje na wszystkich konsolach nowej generacji gdzieś w październiku tego roku. ■



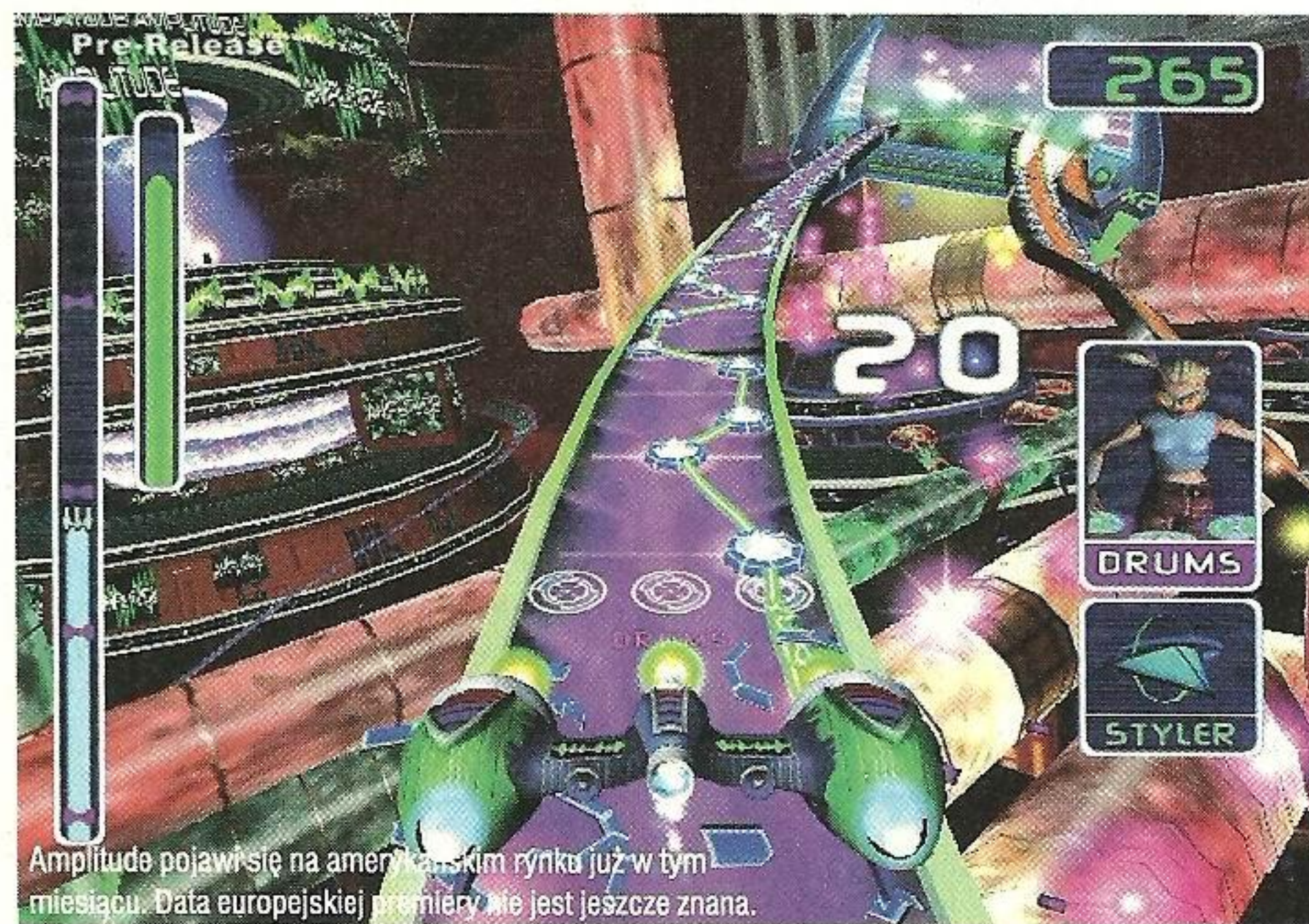
Niedługo wszyscy fani FreQuency będą mieli kolejną okazję na sprawdzenie czy mają szansę zostać DJ'ami. Wiosną Sony wyda sequel zatytułowany Amplitude. Przyjrzyjmy się bliżej tworzonej przez Harmonix grze. Na razie nie widać jakichś kolosalnych zmian w samej istocie zabawy, ale zmieniło się wiele zarówno w grafice, jak i muzyce. Jak pamiętacie FreQuency polegało na podróżowaniu naszą, z braku lepszego określenia, postacią przez wirtualną, bardzo kolorową rzeczywistość, gdzie poprzez wciskanie w odpowiednich momentach kierunków i przycisków odkrywało się kolejne fragmenty (a raczej pojedyncze sekwencje – basy, wokale, gitary, perkusję, klawisze itp.) utworu i spletało je w całość. Wszystko to na punkty, których ilość zwiększały zbierane po drodze power-upy, co z kolei dawało dostęp do kolejnych poziomów-piosenek. Pod tym względem Amplitude nie będzie różniło się od FreQuency. Nasza „postać” w dalszym ciągu podróżuje poprzez niezwykle kolorowe światy i nadal trzeba wciskać

Amplitude

PS2 FreQuency 2! Nareszcie!

przyciski w odpowiednich miejscach, aby poskładać piosenki do kupy. Nasza postać to tak zwany FreQ. FreQa tworzymy na początku zabawy, składając go z dostępnych elementów – twarzy, głów, korpusów, ramion, nóg itp. Części, z których przyjdzie nam stworzyć FreQa są mocno uduchowione i niezwykle, ale chyba każdemu uda się poskładać je tak, żeby mógł się ze swoim FreQiem identyfikować. W odróżnieniu od FreQuency, gdzie nasza postać była dwuwymiarowa, w Amplitude FreQ jest w pełni trójwymiarowy i widoczny w okienku po prawej stronie ekranu, gdzie zajmuje się, na przykład graniem na bębnach gdy pokonujemy etap perkusji lub śpiewaniem do mikrofonu podczas dokładania wokali. Poziomy w Amplitude są bardziej otwarte niż w poprzedniej części. Grafika też uległa

pewnemu ulepszeniu, choć w grach o tej tematyce trudno oczekiwać jakiś cudów. Jest kolorowo i efektownie, dużo miga i błyska – tak powinno być. Najważniejszą częścią jest oczywiście muzyka. Tym razem producenci poszli w stronę rocka i hip-hopu. Poskładamy w całość piosenki takich wykonawców jak: Garbage, Logan 7, Quarashi, Weezer, David Bowie, POD, blink-182 czy Freezepop. Utworów znanych artystów będzie więcej. Podstawą zabawy będzie tryb Solo, podzielony na pięć poziomów po pięć utworów. Po ukończeniu danego utworu w trybie Solo stanie się on dostępny w Remix Mode, gdzie gracz będzie mógł go dowolnie przerabiać. Nowością na miarę naszych czasów będzie w Amplitude tryb Online. Będzie można tam grać na punkty z czterema graczami jednocześnie. Jednak bardziej interesująco brzmi możliwość grania w sieci w trybie Remix, gdzie gracze mogą popisywać się swoimi umiejętnościami. Tak stworzone remixy będzie można zachować na serwerach, aby inni gracze mogli ich słuchać, a także nawet grać na nich jak w trybie Solo. To może być ciekawy pomysł – w ten sposób nigdy nie powinno zabraknąć nowych utworów do zabawy, a poza tym zbuduje się jakaś internetowa społeczność fanów. Dla amatorów zabawy muzyką Amplitude będzie nieodzownym tytułem, choć nie ulega wątpliwości, że to raczej tytuł niszowy i jego popularność będzie ograniczona. Jest to jednak interesujący produkt, który różni się poważnie od japońskich bajek tego typu – niezliczonych Beatmanii i DDR. Szczególnie, że oferuje możliwość tworzenia remixów, a nie tylko rytmiczne klepanie po przyciskach. ■



Amplitude pojawi się na amerykańskim rynku już w tym miesiącu. Data europejskiej premiery nie jest jeszcze znana.

Newsflash

■ Electronic Arts postanowiło połączyć trzy swoje oddziały amerykańskie w jeden wielki campus. Obejmie on biura z LA, Irvine i Las Vegas, a nową, wspólną siedzibą stanie się pierwsze z wymienionych miast. Centralizacja obejmie ponad dwustu developerów, co oznacza, że będzie jedną z największych placówek tego typu. Kontrowersje budzi fakt wchłonięcia Westwood (które mieściło się w Las Vegas) zatrudniającego ponad setkę ludzi. Teraz pracownicy będą musieli przenieść się do LA bądź opuścić firmę. Jak podaje zarząd, większość pracowników jest w stanie przenieść się do nowego biura, ale tak na prawdę na razie zadeklarował to jedynie szef Westwood.

■ Codemasters postanowiło wypuścić symulator snookera. Jak podaje firma, World Championship Snooker 2003 będzie pierwszym profesjonalnym symulatorem tego sportu. W grze znajdzie się kilka odmian kulek oraz szereg mini gier w postaci wykonywania trików i popisów. Gracze nie będą jacy – dwadzieścia osiem prawdziwych nazwisk, w tym Peter Ebdon (aktualny mistrz świata) oraz Dennis Taylor (mistrz zeszłego sezonu), który co prawda nie podejmie walki, ale stanie się naszym trenerem. W trybie career czeka jedenaście imprez do wygrania, za które dostajemy pieniądze potrzebne do kupna bonusów. Gra ma się ukazać na wiosnę, na początku sezonu snookerowego.

■ EA zapowiedziało dwie nowe wersje The Sims. Szczęśliwymi konsolami są Xbox i GCN. Po tym, jak grę otrzymało PS2 teraz wszyscy gracze konsolowi będą mogli wspólnie cieszyć się (bądź nie) z sikania w majtki. Producent nie zapowiada żadnych zmian w nowych wersjach. Gra ukaże się na wiosnę.

■ Microsoft zapowiedziało, że Brute Force zostanie zaopatrzone w obsługę Live'a i linka. Za pośrednictwem Live'a będzie można ściągać z sieci nowe etapy i dodatki, natomiast link pozwoli na granie w multiplayerze – deathmatche na szesnastu graczy, a cooperative nawet w czwórkę. Erin Roberts, jeden z developerów powiedział: „Dodaliśmy kilka nowych opcji, które sprawią, że Brute Force będzie jedną z najbardziej obserwowanych gier, gdy się ukaże.” Też mamy taką nadzieję.

■ TDK Mediactive kupiło prawa do znaków Ultimate Fighting Championship (UFC). Firma postanowiła od razu zabrać się do roboty i już zapowiedziała UFC: Tapout 2, który oryginalnie miał być wydany przez Crave. Producenci zapowiadają ponad tysiąc pięćset ciosów, pełny realizm i widowiskową grafikę. Gra szykuje się na Xboxa, a termin wydania został ustalony na marzec.

■ Sega zapowiedziała, że Sonic DX na GC zostanie wydany już w te wakacje. Przypomnijmy - DX to poprawiona wersja oryginalnego Sonica z Dreama, wydanego w '99 roku. Poza lepszą grafiką i dźwiękiem dodana została obsługa połączenia GC z GBA chociaż na razie nie wiadomo jeszcze, jak ma się to przydać w grze. Posiadacze GC mogą wypatrywać swojego Sonica już pod koniec maja.

Final Fantasy Origins

PSX Ostatnia kolekcja Finali.

Kto to kupi? No jak to kto. Tysiące fanów serii Final Fantasy na całym świecie pewnie już skaczą z radości na myśl o położeniu swych łapek na odświeżonych klasykach. Nie szkodzi, że owe gry mają ponad dekadę na karku. Liczy się sam fakt rewitalizacji chlubnych początków słynnej serii, która wciąż znajduje coraz to nowych zwolenników. Biorąc pod uwagę magnetyczną siłę tytułu oraz posuchę na wyeksploatowanym do granic możliwości poletku PS one, gra znajdzie nabywców nie tylko wśród fanatycznych wyznawców Squaresoftu, ale także innych graczy, którzy nie mając żadnych innych sensownych propozycji skuszają się na tę kompilację. A co wchodzi w jej skład? Otóż, jak sugeruje sam tytuł, mamy tu do czynienia z korzeniami serii, czyli FF i FF2. Obie te gry wyszły już jakiś czas temu w Japonii jako odrębne produkcje, a jedynie w USA i Europie gracze będą mogli się cieszyć składanką obu tytułów na jednej płytce. W wypadku FF Origins śmiało można użyć słowa „remake”, jako że antyczna oprawa gry została mocno podciągnięta w stosunku do pierwowzoru. Nie ma co oczekiwać jakichś maksymalnie drastycznych zmian, aczkolwiek teraz można się pokusić o stwierdzenie, iż gra pochodzi z szesnasto, a nie ośmiobitowej maszyny. Wygląd gry nie prezentuje się już tak archaicznie, przez co przyjemność z zabawy będzie na pewno o wiele większa. Kolory są znacznie żywsze, postacie większe i wyraźniejsze, a bardziej dopracowane lokacje i efekty czarów skutecznie zachęcają do gry. Panowie ze Squaresoftu wrzucili także na płytke całkowicie nowe, renderowane intro dla każdej z gier. I tutaj należą się słowa pochwały. Filmiki z FF Origins bez problemu znajdują miejsce pośród najładniejszych FMV zrobionych na PS one,



przez co podtrzymują chlubną tradycję firmy jeśli chodzi o przepiękne rendery (przede wszystkim mowa tu o filmiku do FF2). Oprócz tego, dodano parę zupełnie nowych scen, które pozwalają na lepsze wbić się w klimat i zrozumienie motywów postępowania niektórych postaci. Także co niektóre stare i dobrze znane fanom scenki zostały podretuszowane i nieco zmienione. Oczywiście zyskała na tym ich jakość i sugestywność. Jeśli już mowa o oprawie, to zmiany nie ominęły także muzyki. Oba tytuły otrzymały odpowiednie motywy muzyczne, które zastąpiły wiekowe pikanie i bipczenie, tak charakterystyczne dla NESowych produkcji. Także dźwięki w samej grze uległy metamorfozie i chociaż nie ma co liczyć na lektorów, to całość sprawia w miarę pozytywne wrażenie. Rozpatrując FF Origins od strony technicznej należałoby jeszcze wspomnieć o tłumaczeniu dymków z dialogami. Panowie odpowiedzialni za ten aspekt konwersji nie stanęli na wysokości zadania. Podczas zabawy można się natknąć na literówki i inne błędy, które na próbę wystawiają zaufanie do kompetencji tłumacza. No, ale to była tylko taka mała dygresja. Nowinką może też być dodanie w opcjach specjalnych galerii, pozwalających na dokładne przestudiowanie szkiców z gry autorstwa pana Yoshitaki Amano, zapoznanie się z obszernym bestiariuszem i tym podobne. Nowe obrazki i sceny figurujące później w kolekcji, nie są dostępne od samego

POPRAWIONA GRAFA?

Jasne. Spójrzcie na ten shot przedstawiający FF na NESie. W coś takiego chyba już nie da się grać, nawet mimo sentymentu do starej szkoły.



początku, a pojawiać się będą co jakiś czas, w miarę postępów jakie poczynicie w grze. Z ciekawostek należy też wymienić nowy sposób wygodnego sekwencowania, przy pomocy tzw. Memo File, które umożliwia zapisanie stanu gry w niemalże każdym momencie. Cała reszta to tak zwany „powrót do przeszłości” i dla wielu niepowtarzalna szansa na nadrobienie zaległości w temacie najbardziej wpływowych gier wszechczasów. Tutaj można zobaczyć jak wprowadzono nowe klasy postaci, jak rozwijał się system walki charakterystyczny dla FF oraz jakie smaczki z pierwowzorów zostały umieszczone, ku uciechu dociekliwych fanów, w następnych odsłonach sagi. No cóż, na koniec pozostaje powiedzieć sakramentalne: tylko dla hardkorowców. Na świecie, czyli w US albo w Europie zachodniej, gracze mogą sobie pozwolić na wyrzucenie paru dolców na tego typu ciekawostkę. W Polsce natomiast, gdzie sytuacja ekonomiczna jest zgoła odmienna, każdy kombinuje jak może aby kupić największe hiciory, toteż zachęcanie do zakupu tej produkcji byłoby po prostu nie fair. Kto chce lub musi (Squaresoft fanboys), niech czeka, a cała reszta niech lepiej pomyśli o odłożeniu kasy na jakiegoś next – gena. ■



Newsflash

■ Ubi Soft wyda na PS2 grę opartą na filmie rysunkowym Księga Dżungli. Gra zatytułowana Jungle Book: Rhythm n' Groove będzie kolejną propozycją taneczną z muzyką i postaciami z filmu. Premiera zapowiedziana jest na luty.

■ LucasArts zapowiedziało, że Xboxowa wersja Star Wars: The Clone Wars będzie obsługiwała Xbox Live. Pociągnie do ośmiu graczy jednocześnie i zapewni dostępność wszystkich opcji sieciowych Xboxa, w tym obsługę komunikacji głosowej. W grze przez sieć dostępnych będzie kilka trybów deathmatchowych oraz nowe misje, których przejście będzie odkrywać nowe bonusy. Ciekawie zapowiada się system rang prowadzony w sieci – każda gra będzie odnotowywana i punktowana, a weterani wreszcie zaczną się wyraźnie odróżniać od żółtodziobów. Posiadacze Xboxa mogą już zacierać ręce, bowiem data wydania została ustalona na marzec.

■ Nintendo od 4 kwietnia wypuszcza kolekcje gier objętych promocyjną ceną. Akcja przypomina platynową kolekcję gier na PS, a pierwszymi grami oznaczonymi plaketką Player's Choice będą Luigi's Mansion, Super Smash Bros. Melee i Pikmin. Stałą ceną serii Player's Choice będzie trzydzieści Euro, co na nasze waha się w granicach 120 zł. Całkiem nieźle.

■ Konami zapowiedziało wydanie ISS3 na PS2 i GC. Najnowsza część serii produkowana jest przez grupę KCE Osaka, a nie KCE Tokyo odpowiedzialną za PESa. Nowy ISS ma być bardziej zręcznościowy i wprowadzi kilka nowych ruchów do gry. Dojdzie także opcja zbliżenia, pozwalająca graczowi przesunąć kamerę dokładnie za plecy kierowanego zawodnika, co pozwoli na celniejsze strzały. Z nowych rzeczy dojdzie także Mission Mode, w którym każdy wygrany mecz będzie przynosił punkty. Za te będzie można kupić nowe ruchy, nowych graczy, odblokować kolejne stadiony i opcje. W grze wystąpi 90 drużyn, choć wciąż nie wiadomo, czy ich nazwy oraz nazwiska graczy pozostaną oryginalne. Wersja na PS2 została zapowiedziana na marzec, a GC na maj.

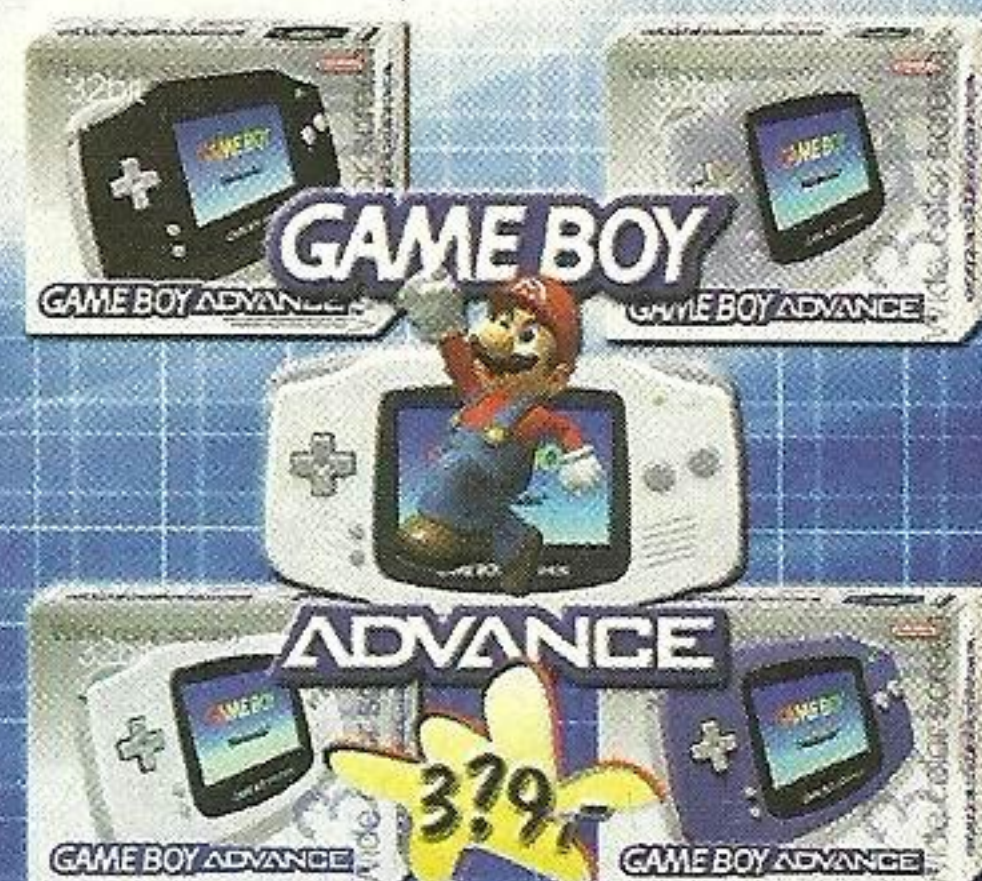
■ Po długich negocjacjach Nvidia dogadała się z Microsoftem a propos cen układów graficznych Nvidii umieszczonych w Xboxie. Podobno cała afera pojawiła się z prostego powodu - Microsoft zamówił zbyt wiele układów graficznych i teraz musi przeprowadzać korekty w inwentarzu. Co prawda w obliczu rosnącej sprzedaży Xboxów nadprodukcja procesorów zostanie pewnie zużyta, ale i tak ewentualne straty są minimalne w porównaniu z pieniędzmi pompowanymi w reklamę Xboxa w Europie.

■ Sega Hitmaker zapowiedziało nową grę zatytułowaną The Key Of Avalon. Więcej szczegółów poznamy w marcu.

■ Bandai ogłosiło, że sprzedaż gry Dragon Ball Z: Budokai na PS2 zbliża się do dwóch milionów egzemplarzy. Śmiać się czy płakać?



Wszystko to zapowiada się bardzo, ale to bardzo interesująco. Mamy nadzieję, że takie też będzie w rzeczywistości. ■

[illegible]

ADVANCE MEDIA

**DO KAŻDEGO ZAMOWIENIA KATALOG
W WERSJI ELEKTRONICZNEJ GRATIS!**

Drag-On Dragoon

PS2 *Enix to naprawdę potężna i płodna japońska firma.*

Drag-on Dragoon to najnowszy action-rpg firmowany przez Enix, a tworzy go ekipa, która jakiś czas temu odłączyła się od Namco. Para głównych bohaterów to książę Kaim i jego smok – Red Dragon. O fabule na razie wiadomo tylko tyle, ale to już i tak dobry początek. Głównym celem gry będzie przemierzanie świata na grzbiecie naszego latającego kompana. Nie obędzie się bez licznych walk, a te zapowiadają się szczególnie oryginalnie. Będą podzielone na trzy rodzaje – pojedynki powietrzne, ataki powietrzno-ziemne i walki toczące na ziemi. Powietrzne przypominają nieco Panzer Dragoon, choć gracz nie będzie ograniczony do wyznaczonego toru lotu. Dookoła migają namierzające się cele, a my odpalamy w nie kolejne porcje ognia z paszczy smoka. Szczególnie fajnie wygląda pikowanie w dół ze złożonymi



skrzydłami, w pogoni za ofiarą. Ataki na cele naziemne przywołują na myśl film „Dragonheart”. Atakujemy zamek, z którego wystają balisty gotowe do odpalenia zaostrzonych pali. Przelatując nad umocnieniami skłaniamy smoka do zionięcia ognistym podmuchem i zostawiamy fortecę w płomieniach. Najmniej w sumie wiadomo o walkach



samym Kaimem prowadzonych na ziemi – najprawdopodobniej będą równie zręcznościowe, jak te prowadzone z pomocą Reda.

Z pierwszych materiałów wylania się obraz całkiem interesującej gry. Grafika wygląda nieźle, choć przy nieuniknionym porównaniu z Panzerem (w końcu nie ma zbyt wielu gier o smokach) wypada raczej średnio. Trochę sztywno, ale nie jest źle. Z pewnością o grze będzie można powiedzieć nieco więcej po japońskiej premierze, która nastąpi „gdzieś w okolicach wiosny”. Niestety Enix jest nieugięty i chce pozostawić jak najwięcej szczegółów w tajemnicy aż do premiery. A propos tytułu – nie zastanawiajcie się nad nim, bo nikt nie wie, o co w nim chodzi. Wszyscy uznali, że to kolejny chory pomysł Japończyków, skrzywionych na punkcie brzmienia angielskich słów. ■



Harvest Moon A Wonderful Life

GCN *Agroturystyka niepotrzebna, Harvest wszystko załatwia.*

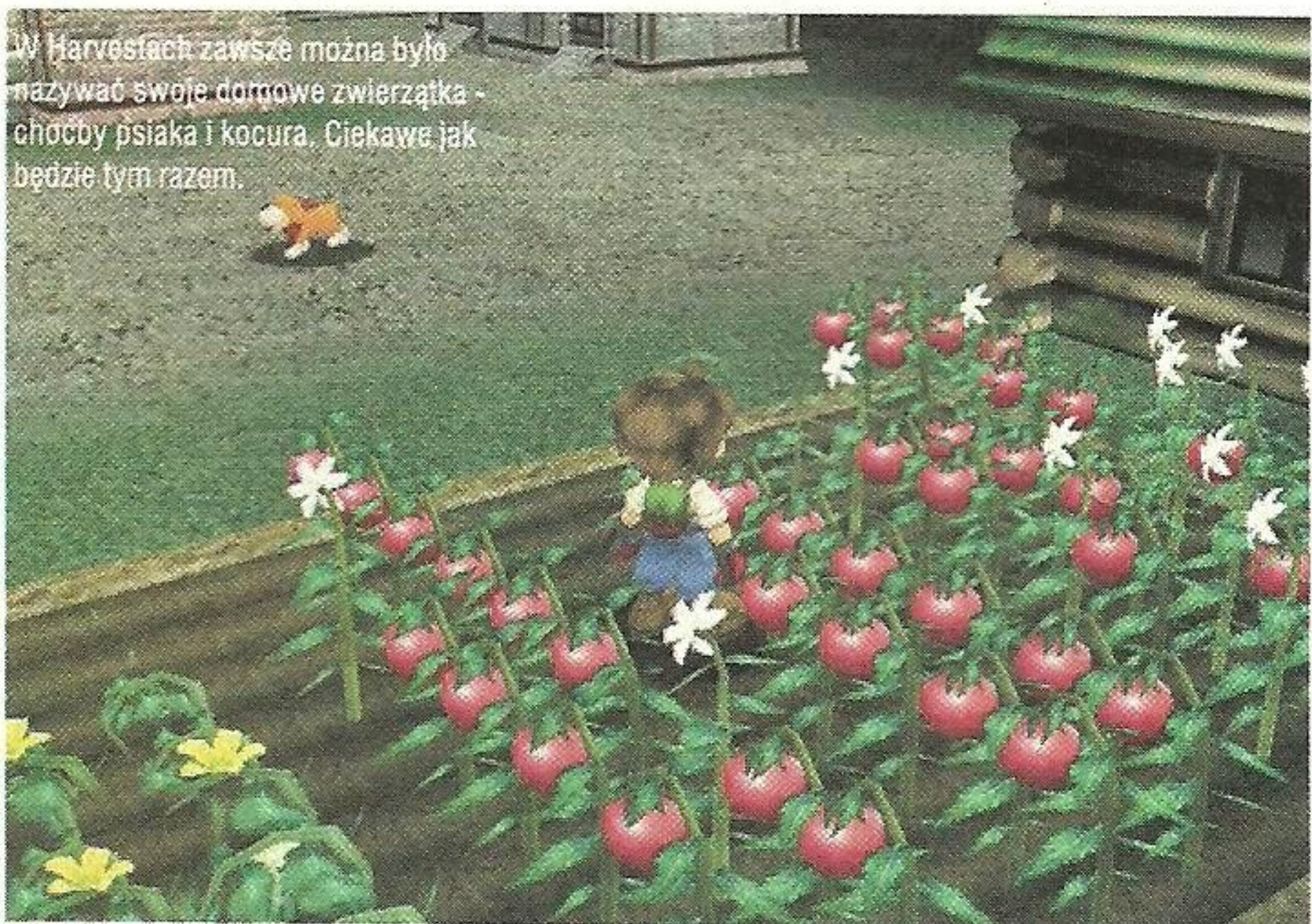
Jeszcze przed końcem kwietnia Japończycy powinni otrzymać najnowszą część serii Harvest Moon, o podtytuł „A Wonderful Life”. Gra zapowiada się jako najambitniejsza odsłona serii, nie ograniczając gracza do okresu kilku lat, jak poprzednie części. Jak to z Harvestami bywa, każda kolejna odsłona jest rozwinięciem poprzednich. Tu nigdy nie ma zbyt wielu zmian – w następnym Moonie pojawiają się nowe opcje i przygody, nowi ludzie, kolejne uprawy. Sam szkielec gry natomiast zawsze pozostaje bez zmian. Gracz, jako młody chłopak dziedziczy kawałek ziemi po dziadku. Postanawia się osiedlić i przejąć gospodarstwo. Po przyjeździe od razu rozpoczyna pracę na podupadłym rancho.

Jak najkrócej opisać tę grę? Symulator życia farmera podany w erpegowej

oprawie. Warto dodać, że lekko, kolorowej i wesołej. Praca wzywa! Cykl naszego życia wyznaczają pory roku – na wiosnę musimy przygotować ziemię, posadzić rośliny i pielęgnować je. Gdy urosną, trzeba zebrać plony i schować je na zimę. Część pójdzie na sprzedaż, która przyniesie pieniądze niezbędne do dalszej rozbudowy naszego dziedzictwa, a część



na stół. Kalendarz prac jest bardzo napięty, a niektóre sprawy nie mogą czekać. Roboty nikt za nas nie robi, a dzień jest dość krótki – bardzo ważne staje się odpowiednie rozplanowanie zadań, aby nie tracić czasu na bezsensowne kręcenie się. Zima to z kolei okres rozwoju życia towarzyskiego, które w tej części może skończyć się nawet założeniem rodziny. Jak widać głównym celem Harvesta jest pokonywanie kolejnych lat życia bohatera. Oczywiście gra nie ogranicza się do pielienia, sadzenia i podlewania, choć są to konieczne prace. Po godzinach możemy udać się na wycieczkę, poszukać skarbów, pogadać z ludźmi w miasteczku i porobić wiele innych rzeczy. „Innych” to dobre słowo w tej sytuacji. Trzeba przyznać, że gra jest dość oryginalna i ma swój niepowtarzalny styl. Przy tej pozycji można naprawdę odpocząć. Bardzo miło jest uprawiać pole, patrzeć jak rosną roślinki, zwiedzać okolicę i oddychać czystym powietrzem... Ale to dopiero wtedy, gdy ktoś wpadnie na pomysł sprzedawania z n-tą częścią Harvesta świeżego powietrza w sprayu. Grafika nie robi wielkiego wrażenia. Jesteśmy pewni, że z GCN można wycisnąć znacznie więcej. Tekstury są średniej jakości, ziemia jest zbudowana z płaskich powierzchni i wszędzie widać ostre kany. A gdzie trawa, kwiatki, fruujące pyłki, ptaszki i te wszystkie duperele robiące klimat wiejskiego życia? Nie ma. A gra ukaże się lada chwila w Azji. Jeżeli lubicie pracę na roli, hodowlę zwierząt i lokalne imprezy w remizie, a to wszystko w japońskim wydaniu, to ta gra jest stworzona dla Was. Dla małych i dużych, pań i panów. Szkoda tylko, że nic jeszcze nie wiadomo o premierze europejskiej. A Banan tak czeka... ■



W Harvestach zawsze można było nazywać swoje domowe zwierzątka – chociażby psika i kocura. Ciekawe jak będzie tym razem.

Newsflash

■ Rent a Hero No. 1 Segi zostało zapowiedziane na Xboxa. Przypomnijmy, że gra polega na wcieleniu gracza w bohatera do wynajęcia, który wykonuje kolejne misje by ratować niewinnych. W międzyczasie może zająć się mniej chwalebными czynami, jak na przykład roznoszenie zakupów do domostw starszych ludzi. Amerykańska premiera została ustalona na wiosnę, o europejskiej na razie cicho.

■ Majesco podało, że jedna z ich grup developerskich – Taldren, pracuje nad nowym tpp na Xboxa. Gra nosi tytuł Black 9, a jej historia rozgrywa się w roku 2080, w którym to rozpoczyna się wojna z udziałem dziewięciu karteli o nazwie Illuminati o ludzkość. Głównym bohaterem jest kobieta, najemny wojownik, który wykonuje misje dla obu stron konfliktu zależnie od opłat. Black 9 zostało zapowiedziane na koniec roku.

■ Sega oświadczyła, że zamierza połączyć się z Sammy, największym producentem maszyn do gry pachinko (to japoński automat, który przypomina trochę jednorękiego bandytę) i wydawcą gier video. Na czele nowej firmy ma stanąć obecny szef Sammy, Hajime Satomi. Przyczyną takiego posunięcia są olbrzymie, dochodzące aż do 90 procent cięcia w prognozowanych zyskach Segi. Z kolei Sammy w ostatnich latach zanotowała potrójny wzrost zysków. Fuzja ma nastąpić w październiku.

■ LucasArts podało, że prace nad Xboxowym Indiana Jones and the Emperor's Tomb zostały ukończone. Data wydania to 25 luty. Junior, pokaż, na co cię stać!

■ Dave Mirra założył sprawę przeciwko Acclaim, wydawcy BMX XXX. Lista oskarżeń jest długa i obejmuje: złamanie zasad kontraktu, nieczystą konkurencję, zepsucie reputacji, nielegalną reklamę i naruszenie prywatności. Sprawa przedstawia się następująco – Mirra początkowo zgodził się wystąpić w BMX XXX, ale potem, gdy gra zmieniła formę wycofał się. Jego nazwisko zostało oficjalnie odsunięte od produkcji zanim gra ukazała się na rynku. Mirra jednak żąda 21 milionów dolarów (!!!) odszkodowania. Acclaim słusznie zapowiedziało, że sprawa pójdzie do sądu. Będzie gorąco.

■ Acclaim podało kilka nowych detali dotyczących Xboxowej i GameCube'owej wersji Burnout 2. Gry zostaną wyposażone w kilka dodatków w stosunku do wersji z PS2. Między innymi będzie to: piętnaście nowych skrzyżowań do trybu Crash, sześć nowych tras (m.in. Miami, Los Angeles, Rocky Mountain i nowe lotnisko) oraz kilka zmian w systemie gry. Oczywiście najważniejszą zmianą będzie poprawiona grafika. Wersja GC będzie dodatkowo obsługiwała progressive-scan oraz Dolby Pro Logic II. Xbox dostanie obsługę Live'a, która będzie pozwalać na zamieszczanie swoich wyników na tablicach w sieci (szkoda, że nie wyścig...). Obie wersje mają ukazać się w maju.

WWE Crush Hour

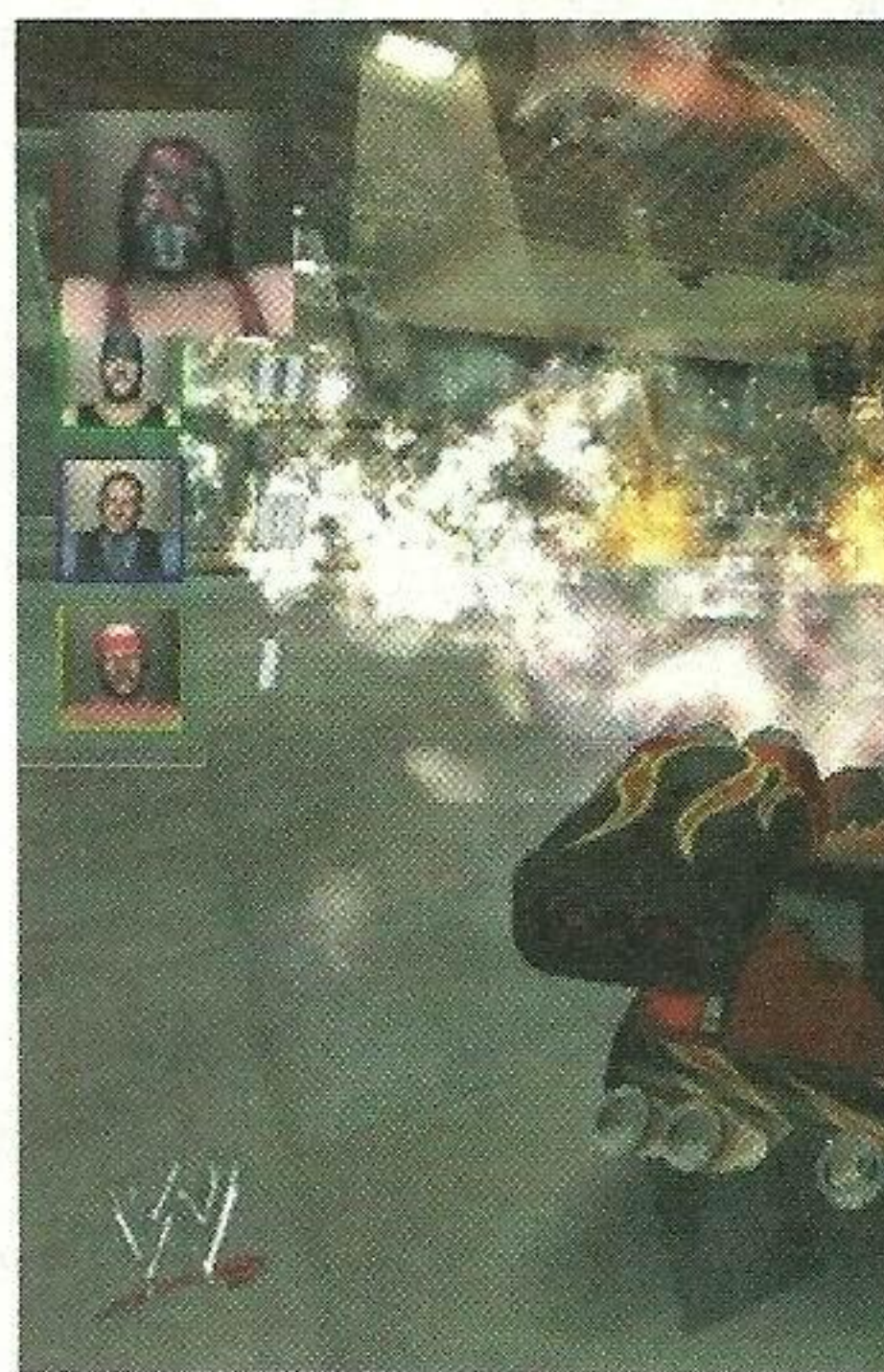
PS2, GCN Twisted Metal Stone Cold

Dotychczas wszystkie gry na licencji WWE były młóckami napakowanych facetów. Tym razem też będzie młóca i to wcale nie licha. Tyle, że napakowani faceci wsiadają do samochodów, a tuc się będą z pomocą przeróżnych śmiercionośnych narzędzi. Nic to nowego w świecie gier, ale THQ liczy na dwie rzeczy. Pierwsza to skłonność fanów wrestlingu do kupowania wszystkiego z gwiazdami tego „sportu” na okładce. Druga to cena, w USA WWE Crush Hour sprzedawane będzie w cenie 20 dolarów bez jednego centa. Oprócz tych dwóch faktów w Crush Hour możemy liczyć na: około trzydziestu wrestlerów w samochodach, które, w jakiś sposób, odpowiadają ich image (choć nie



zawsze). Stone Cold pojawi się w wielkim monster-trucku, The Rock w wypasionej sportowej furze, a Undertaker na czymś, co na pierwszy rzut oka przypomina trajkę (trójkolowy chopper), ale można się łatwo pomylić, bo dwa wielkie gony sterujące z boków psują trochę linię. Właśnie – WWE Crush Hour to klasyczna samochodowa rozwalka – Destruction Derby, Twisted Metal, Vigilante i tak dalej. Spodziewamy się mnóstwa rakiet, bomb, min i innego rozrywającego i dziurawiącego sprzętu, a także specjalnych ataków, turbosów i innych dopalaczy. Jak klasycznie, to klasycznie.

Reszta elementów też jest łatwa do przewidzenia. Każdy wrestler będzie sytał swoimi hasłkami, komentarzem zajmie się Jim Ross, a na arenach będą poumieszczane elementy, które zazwyczaj znajdują się w halach gdzie wrestlerzy odstawiają swoje show. Jakies klatki, emblematy gal (Raw, Smackdown), będą też olbrzymie ekrany, na których będą wyświetlane wejściówki wrestlerów (przed walką) i najgorętsze momenty (w trakcie). Oprócz tego sporo licencjonowanego stuffu, jak choćby



muzyka towarzysząca każdemu z zawodników. Zabawka wygląda nienajgorzej, choć oczywiście nie wyciska z konsol, na których się pojawi, wszystkiego, co fabryka dała. Ale czego się spodziewać od gry z niższej półki cenowej? My

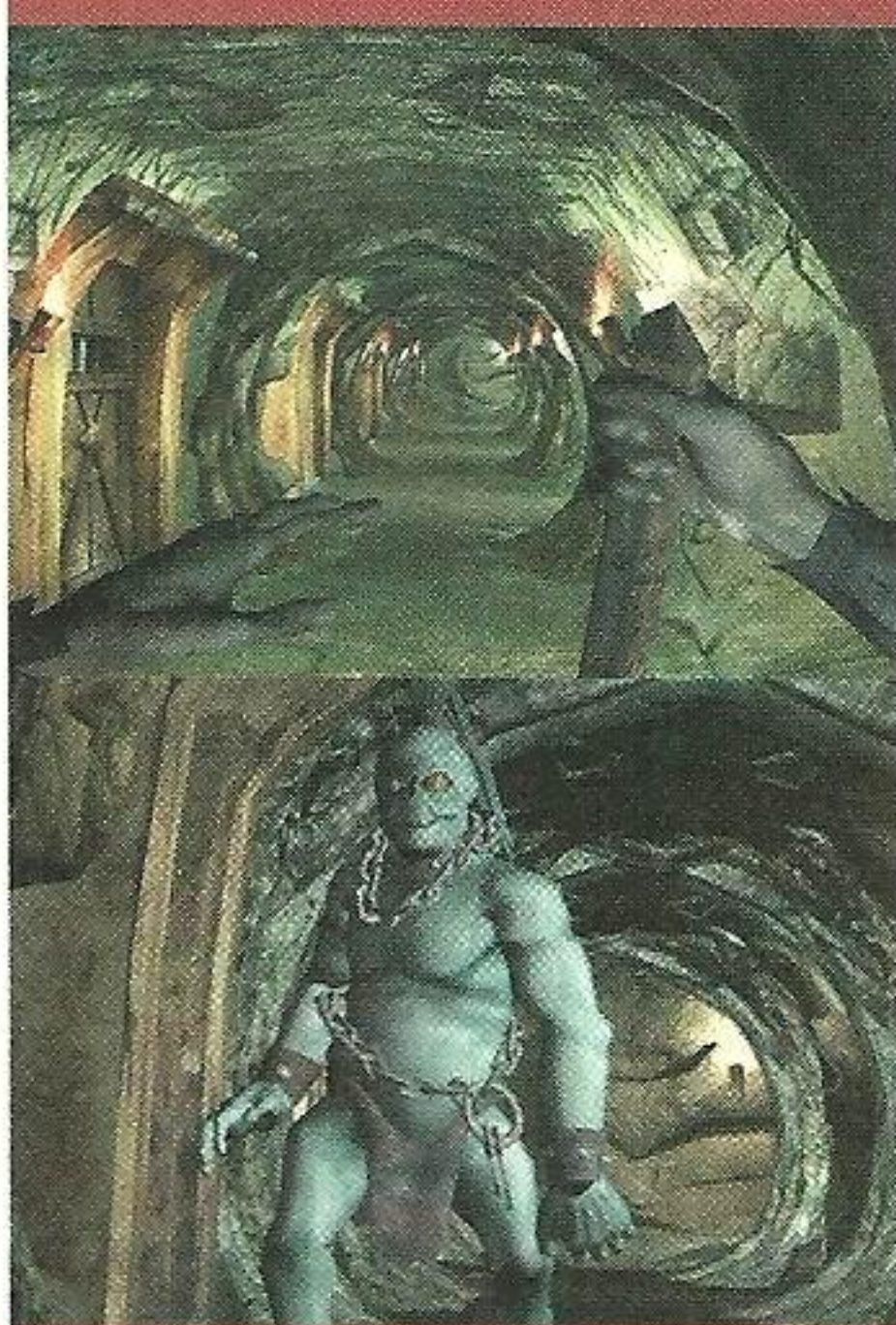


Ta „Bo zimny jak glaz tak powiedział”.

spodziewamy się jednak, że będzie to przynajmniej przyzwoita gra. Początkowo gra miała ukazać się na wszystkie next-geny, ale niedawno skasowano wersję na Xboxa i WWE Crush Hour ukaże się tylko na GameCube i PS2, a nastąpi to już w kwietniu. ■

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



SHADOW OF THE SUN - PS2, HotHead

Choć wciąż wiadomo bardzo mało na temat tej pozycji uznaliśmy, że warto się jej przyjrzeć. Fabuła gry opowiada o niegdyś potężnym wampirze, który setki lat temu został zamknięty w katakumbach na mocy decyzji podjętej przez radę wampirów. Zakuty w kajdany, porzucony w mrokach zatechnego lochu wciąż atakowany jest przez wizję krzyczącej kobiety, która woła go o pomoc. Jego jedyną siłą jest gniew, a celem ucieczka z zamknięcia i odnalezienie owej kobiety. Upadły wampir wyrwa się i rozpoczyna nowe życie. O samym mechanizmie gry wiadomo tylko to, że będzie to fpp. Gra ma być spowita mrokami równie czarnymi jak te ze Splinter Cell, a klimatem nawiązywać do klasyki gatunku dark-fantasy. Pierwsze zdjęcia i filmy wyglądają bardzo obiecująco, ale na dobrą sprawę nie wiadomo w jakiej części pochodzą z gry. Już nie raz autorzy kpili sobie z nas pokazując różne filmiki, które potem okazywały się pochodzić z księżycy. Czekamy niecierpliwie na więcej materiałów, najlepiej na grywalną betkę!

PSO Episodes I i II

Xbox, GCN A PS2? Yui naka najwyraźniej nie lubi PS2...

Phantasy Star Online ma już kilka lat na karku, ale o dziwo ciągle wygląda młodo. Przede wszystkim dzięki odświeżonym wersjom na GC i Xboxa. Na Kostce Fantasy Star Online Episode I & II od razu stało się hitem. I nic w tym dziwnego, bo jest to jedyna gra wykorzystująca sieciowe przystawki do tej konsoli. I pewnie jeszcze jakieś czas tak pozostanie, ponieważ jak na razie nikt nie śpieszy się z wydawaniem innych gier online na Toster. Bardzo dużo Amerykanów kupiło GCN tylko dla PSO. Jednak nie jest to idealny port. Po pierwsze, szybko okazało się, że dużo ludzi oszukuje, co innym niszczy przyjemność płynącą z zabawy. Po drugie, do GCN nie ma jeszcze klawiatury, co z znacznym stopniem utrudnia komunikację z drużyną. Po trzecie, należy płacić miesięczny haracz za grę online, choć kupując grę dostajemy miesiąc subskrypcji za darmo. Wiem, że w cywilizowanych krajach takie praktyki są na porządku dziennym, ale w wersji DeCekowej

Europejczycy nie musieli uiszczać opłat. Zajmijmy się jednak wersją Xboxową. Wygląda na to, że będzie najlepszym i najpełniejszym PSO, jaki do tej pory wyszedł - nawet, jeśli oferuje dokładnie te same przygody, co wersja na GCN. Czytajcie dalej, a dowiecie się, dlaczego. PSO jest pierwszym erpegim online na konsolę MS, ale oprócz trybu sieciowego będzie można pograć we czterech na podzielonym ekranie. Po wejściu w tryb online najpierw odwiedzamy Lobby. I tu spotka nas nie lada niespodzianka. Pamiętacie, że Live mocno popiera zabawę z mikrofonem? Jak rozwiązano kwestię porozumiewania się z innymi, przecież w Lobby może znajdować się jednocześnie kilkanaście osób. Gdyby wszystkie zaczęły nawiązać w tym samym momencie, dałoby to istną kakofonię. Sonic Team rozwiązało ten problem w sprytny sposób. W Lobby nad głowami najbliższych ośmiu osób będzie się znajdowała odpowiednia ikona i usłyszymy tylko ich głosy. Xbox Live jest



zamkniętą strukturą i dlatego Sonic Team będzie łatwiej wykrywać oszustwa i niszczyć je w zarodku. Wszelkie łatki, poprawki, czy nowe questy będą ściągane na HDD w Puddle, więc koniec zamartwiania się o kończące się miejsce na memorce. Prawdopodobnie szybko powstaną ekskluzywne dodatki dostępne tylko dla posiadaczy Xboxa. Pierwsze dwa miesiące grania online będą za friko. Później trzeba wykupić tzw. Hunter's License, czyli kolejny miesiąc grania. I tu pomocną dłoń wyciąga nasz plastikowy pieniążek i to, o czym wspominaliśmy miesiąc temu. System automatycznie ściągnie sobie od nas należność za kolejny miesiąc chyba, że poprosimy operatora, aby tego nie robił. Grafika nie została drastycznie podciągnięta, to raczej ten sam dobry PSO z DC. Na szczęście nowe krainy posiadają już efekty graficzne na miarę next-gena. Bardzo ładnie prezentuje się woda, w której odbija się całe otoczenie. Również efekty czarów, czy też te towarzyszące zadawaniu obrażeń są ładniejsze. Testerzy donoszą, że gra jest do obrzydzenia płynna i nie ma najmniejszych lagów. PSO wystartuje już w marcu, a w Japonii będzie dodawana do zestawu startowego. A. Czas rozszyfrować Episode I & II. Otóż Epizod I to zebrane do kupy DeCekowe wersje I i II, a Episode II to całkowicie nowe krainy i questy. Proste, prawda? ■



SILENT HILL 3

Przychodzi blondynka do Silent Hill...



txt: Banan „da man”

Nie chcę tego robić. Nie chcę opisywać sposobu, w jaki młodziutka i rozbawiona Heather przenosi się do zepsutego i przerdzewiałego świata Silent Hill. Nie jest moją intencją pisać o tym, jak dziewczyna przechadza się po opuszczonym, odbitym w silenthillowym zwierciadle niewesołym miasteczku, kurczowo ściskając niesiony w ręku nóż.

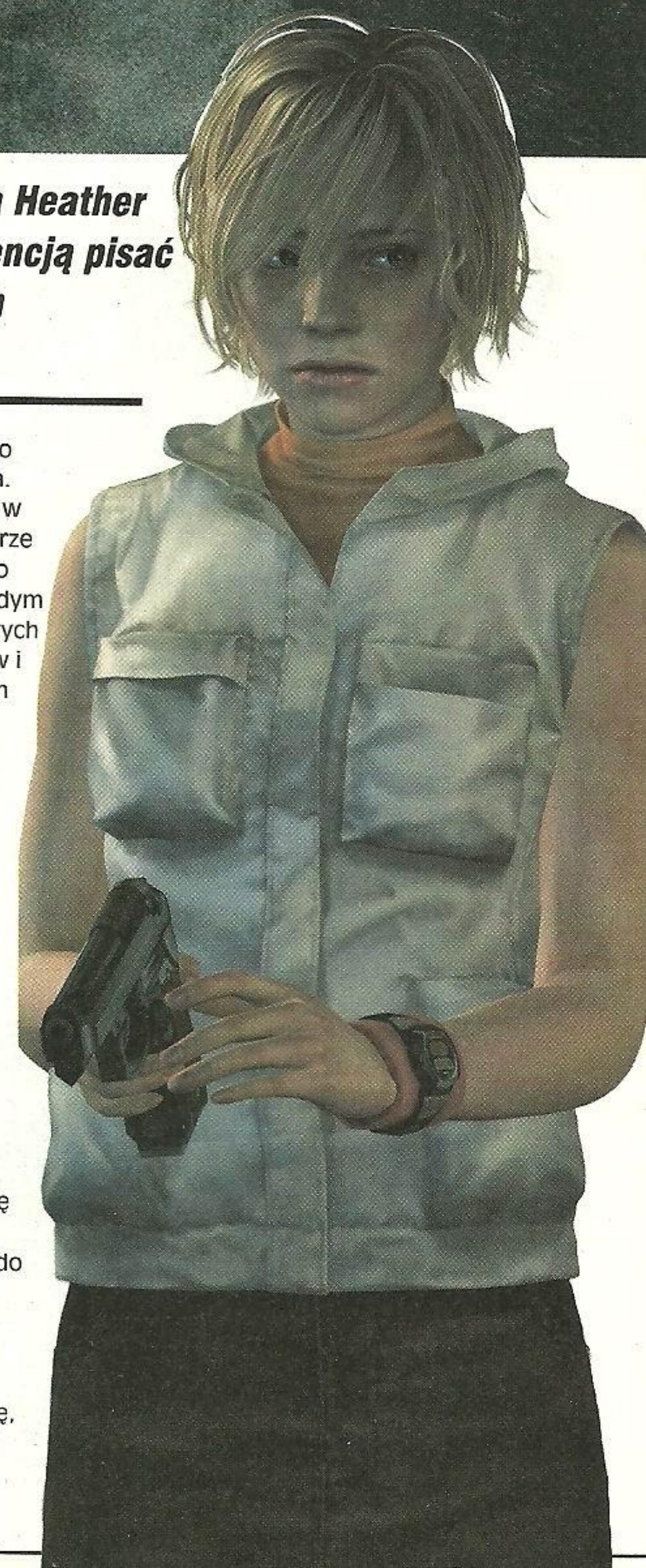
Nie mam też zamiaru tłumaczyć, że po chwili okazuje się, iż cała rzecz z nawiedzonym miasteczkiem była jedynie snem, który pryska niczym bańka mydlana kiedy tylko Heather budzi się nagle w restauracyjce ulokowanej w odwiedzanym właśnie centrum handlowym. Podobnie jak to miało miejsce w pierwszej części, w trakcie kosmaru sterujemy Heather, w podobnych okolicznościach zresztą jak w

jedynce z tego kosmaru wychodzimy... Po wyjściu z baru do dziewczyny podchodzi starszawy jegomość, który wdaje się z nią w rozmowę na temat jej przeszłości. Heather najwyraźniej nie jest zainteresowana, bo szybko udaje się do łazienki, a następnie opuszcza ją przez okno z drugiej strony. Po wyjściu z łazienki do naszej pani docierają sygnały, że nie wszystko jest OK. Już po kilku chwilach okazuje się, że okolica już

trochę się zmieniła. Dla Heather to nowość, dla nas - raczej niewielka. Alternatywna rzeczywistość wita w swych mrocznych progach. Wnętrze normalnego centrum handlowego ulega powolnej przemianie, z każdym krokiem przybliżając się do rdzawych kolorów, niepokojących dźwięków i chorych istot zamieszkujących ten nierówno podzielony na dwie części świat, w którym rzeczywistość tylko nieznacznie różni się od piekła. Born From a Wish było najwyraźniej wprawką dla twórców Silent Hill 3, bowiem w kolejnej odsłonie najpopularniejszej i najbardziej wygiętej gry Konami pierwsze skrzypce gra dziewczyna. Młodsza od panów Masona i Sunderlanda dzierżąc - Heather Morris. Pierwsze dwie części gry miały stawiać gracza w roli, w której samotny człowiek ma odnaleźć się w całkowicie nierealnej i bardzo dziwnej sytuacji. Jak się okazało, do tego najbardziej przydatny był trzydziestoparolatek z niepewną przeszłością. Umieszczenie podobnych bohaterów w dwóch kolejnych częściach sprawdziło się, jednak przy trójce szefowie nie chcieli ryzykować. Stąd pojawiła



Czy chciałbyś przejechać się tą kolejką?
Jej droga prowadzi prosto do piekła...





Manekiny zawsze budzą niepokój. Szczególnie niekompletne. Mam wrażenie, że z wystaw wodzą za mną oczami kiedy tylko się odwrócę.



się potrzeba wykorzystania wymyślonej zupełnie od nowa postaci. Początkowo rozważany był nawet motyw zatrudnienia starszego gościa lub kobiety (silny, matczyzny typ). Od czasów Shuna, z leciwymi bohaterami mamy do czynienia tylko w mordobiciach, a i to sporadycznie... Mogło być ciekawie, ale najwyraźniej Masahiro Ito nie chciał przeginać.

Krótkie włosy bohaterki także są wybrane nieprzypadkowo. Dłuższe włosy wymagają bowiem więcej mocy obliczeniowej. I chociaż przez to szefowie Konami Tokyo narażają się na spore niezadowolenie ze strony fetyszystów wertujących pisemka o włosach, to jednak w rezultacie więcej mocy obliczeniowej pójdzie na przygotowanie tej i pozostałych modeli. Po raz pierwszy w serii główny bohater nie wybiera się do miasteczka dobrowolnie w poszukiwaniu zaginionej osoby. W pierwszej części Harry wypuszczał się na poszukiwanie zaginionej w miasteczku córeczki, w sequele James szukał w Silent Hill autora listu podpisanego przez zmarłą kilka lat wcześniej żonę. Zaś Heather... No cóż, Heather z nieznanym nikomu powodów przenosi się do Silent Hill nagle i bez żadnej przyczyny. To zwyczajna dziewczyna w niezwykłej sytuacji. Z drugiej strony profetyczne wypowiedzi białowłosej Claudii mówią

coś o raj i naszej bohaterce jako o narzędziu służącym komuś do sprowadzenia tego raju... Cóż, najwyraźniej nie jest tak zwyczajna, jak mamy o niej myśleć w założeniach reżyserów.

Aha. Klaudia nie omieszkala też dorzucić szczegółów na temat pochłapanych krwią rąk. Jak to z rajem bywa... No i jest jeszcze detektyw twierdzący, że wie coś na temat urodzin naszej bohaterki... Czyżby była rdzenną mieszkanką straszliwej mieściny? Adoptowaną przez jakichś niczego niespodziewających się pocziwców? Ciężko wyczuć, ale coś mi mówi, że prawdziwa rodzina naszej małej Heather do zwyczajnych należeć nie będzie.

W trakcie wędrówki po opuszczonym wesołym miasteczku okazuje się, że takie opuszczone to ono nie jest. Jednak w Silent Hill 3 nastąpi mały odwrót od dotychczasowej wizji przyświecającej serii. Tej, w której doprowadzani byliśmy do stanu, gdzie moment ujrzenia przeciwnika - bestii z kosmaru japońskiego fetysty marylinmansonfila - stanowi moment, w którym oddycha się z ulgą. Mnie bardziej przerażają zdeformowane postacie ludzkie, a mniej - góry mięsa z zębami. Do tej pory najbardziej nieprzyjemne wrażenie robią na mnie postacie z kierunku Iśniaco-sado-powykręcane, go,

Brrr... Z podwieszonego pod sufitem kokonu za chwilę coś się wylegnie...



zastosowanego w SH2. No i małe duszki dzieci przemyskające tu i tam w jedynce - nie robiące żadnej krzywdy, ale przerażające jak cholera. Bardzo ciekawi mnie czy w trójce pojawią się jakieś zombiaki - klasyczne, lansujące się swoim zgnitym mięsem, które jednak nigdy nie odpada (by zbytnio nie skomplikować pracy grafikom). Krótko mówiąc: częściej niż mutanty będą potwory, będzie także więcej walki.

Walcząc z closerami i psami możemy posłużyć się nożem, rurką albo jednym z pistoletów: zwykłym lub maszynowym. Nie to, żeby walka była niezbędną - spore closery dosyć łatwo jest obieć i zignorować. Jednak dobrze jest wiedzieć, że bestie po powaleniu na ziemię możemy dobić, korzystając z bogatego arsenału - zarówno wspomnianej już broni białej, jak też strzeleckiej. Nowością jest manewr

Ludzie w przeklętym mieście



Heather



Detektyw



Claudia



Spójrzcie, z jaką pieczołowitością utworzono wnętrze sklepu. Wszelkie okładki, plakaty... Mistrzostwo.



bloku pozwalający osłabić siłę ataku nacierającego potwora - to może być przydatne na szybko biegnące psiombiaki.

Nieco groźniejsza stanie się fauna. Począwszy od wielkiego, przypominającego trochę bandersnatcha z Code Veronica, closera z mięsnymi tłokami zamiast rąk, przez niemal gubiącego swoje organy pieska z rozszczepioną głową, niestarannie zawiniętego w przegniłe bandaż. Nie zapominajmy też o dziwnym wieszaku składającym się ze zwłok, metalowej klatki i jakichś ostrzy. Szczerze mówiąc nie jestem zachwycony potworami - Closer jest zbyt wielki na przykład. Poza tym wygląda na to, że chłopaki z Konami uznali, iż byli za bardzo pobłażliwi ostatnim razem. W rezultacie teraz bardziej urozmaicają przeciwników oraz techniki, jakie należy na nich stosować. I w sumie im się nie dziwię - dwaj podstawowi przeciwnicy w SH2 (pan zawinięty w worek i pan manekin z nogami na kłacie) byli równie łatwi do rozwalenia. Poza tym byli do siebie w

miarę podobni, pomimo karaluchowatego chodu jednego i nieporadnych ataków drugiego. Na razie wychodzi na to, że w trójce będziemy mieli bardziej zróżnicowane towarzystwo.

Podobnie jeżeli chodzi o taktyki, jakie będą na nich skuteczne. Closer będzie silny, ale powolny i łatwy do obiegnięcia, pieski będą miały problemy ze skręcaniem, ale będą potrafiły się rozbiegać, a trzeci rodzaj będzie łatwym celem z daleka. Pojawia się też bossowie, praktycznie nieobecni w dwójce, co jednak zupełnie mi nie przeszkadzało. Najwyraźniej autorzy znowu uznali, że w grze tego rodzaju po prostu trzeba postrzelać do jakiejś przerosniętej i mało sympatycznej dżdżownicy.

Zwiastowany przez zapowiedzi powrót do miasteczka, okultystycznych motywów i historii będzie tym razem prawdziwym powrotem, a nie tylko odwiedzeniem zamkniętych dotychczas przejść (niczym przy przejściu z jedynki do dwójki). Wiemy też, że w historii

ponownie pojawi się mała grupka osób, które nie są zamknięte w mięsny gorset ściągnięty szpagatem z jelit. Należą do nich - przypominająca starowinkę z

pierwszej części nawiedzona panna - Claudia oraz współpracujący z Heather detektyw. Ta dwójka wie coś na temat przeszłości naszej bohaterki i wiozą ją



Tokarka? Frezarka? Maszyna do szycia? Ciekawe, czym zajmowała się ostatnia osoba „pracująca” przy tym urządzeniu.

Hint: krojeniem zwłok.

Historia so far

Silent Hill pierwszy opowiadał o pokreconych losach Harry'ego Masona, zmierzającego do miasteczka Silent Hill wraz ze swoją córką. W czasie podróży, przed samym miastem, dochodzi do wypadku. Po dojściu do siebie Harry zauważa, że córka zniknęła. Postanawia ją odnaleźć... No i trafia jak śliwka w kompot. Jak się okazuje, w sprawę zamieszane są siły diabelskie, pewien skorumpowany polityk produkujący narkotyki oraz wiedźma z megalomańskimi ambicjami. Przy okazji dowiadujemy się o próbie przebudzenia pewnego starodawnego demona, przy czym niebagatelną rolę odgrywa córka Harry'ego oraz bliźniaczko podobna do niej rówieśniczka zamieszkująca Silent Hill... Niby słaba, PSX-owa grafika, ale nieprawdopodobny klimat, bardzo trudna do ogarnięcia fabuła (i to do samego końca, co w tym akurat wypadku wydaje mi się plusem, a nie minusem - człowiek bardziej boi się nieznanego). No i jeszcze ta rewelacyjna muzyka... Doskonały horror, który natychmiast przeskoczył



Residenta stając się najbardziej przerażającą i zniechęcającą do dalszej zabawy grą na konsoli. Dwójka to historia najstynniejszego chyba na PlayStation 2 listu, wysłanego przez zmarłą trzy lata wcześniej żonę niejakiego Jamesa. Po przyjeździe do miasteczka Silent Hill (które było ulubionym miejscem naszego bohatera i jego zmarłej piękniejszej połówki) okazuje się, że jest tu też grupka innych osób z problemami osobistymi. Jest dziwnie zachowująca się kobieta, zupełnie porąbany obżartuch, ludzaco podobna do zmarłej żony Jamesa uwodzicielka oraz pewna złośliwa dziewczynka. Tak czy inaczej sprawa zatacza coraz szersze kręgi, zahacza o starodawną historię miasteczka i kończy się w bardzo nieoczekiwany, ale nieodmiennie przynębiający sposób. Wielki skok w dziedzinie grafiki, wciąż doskonałą muzyką i z kolei najbardziej dotujący scenariusz konsolowy, z jakim miałem do czynienia. Co przyniesie trzecia część? Czy mam już pleść z grubego sznura piękną pętlę...?

Przeciwamy następujący scenariusz: to „coś” odwraca się i... tam lub pistolet będą w akcji.



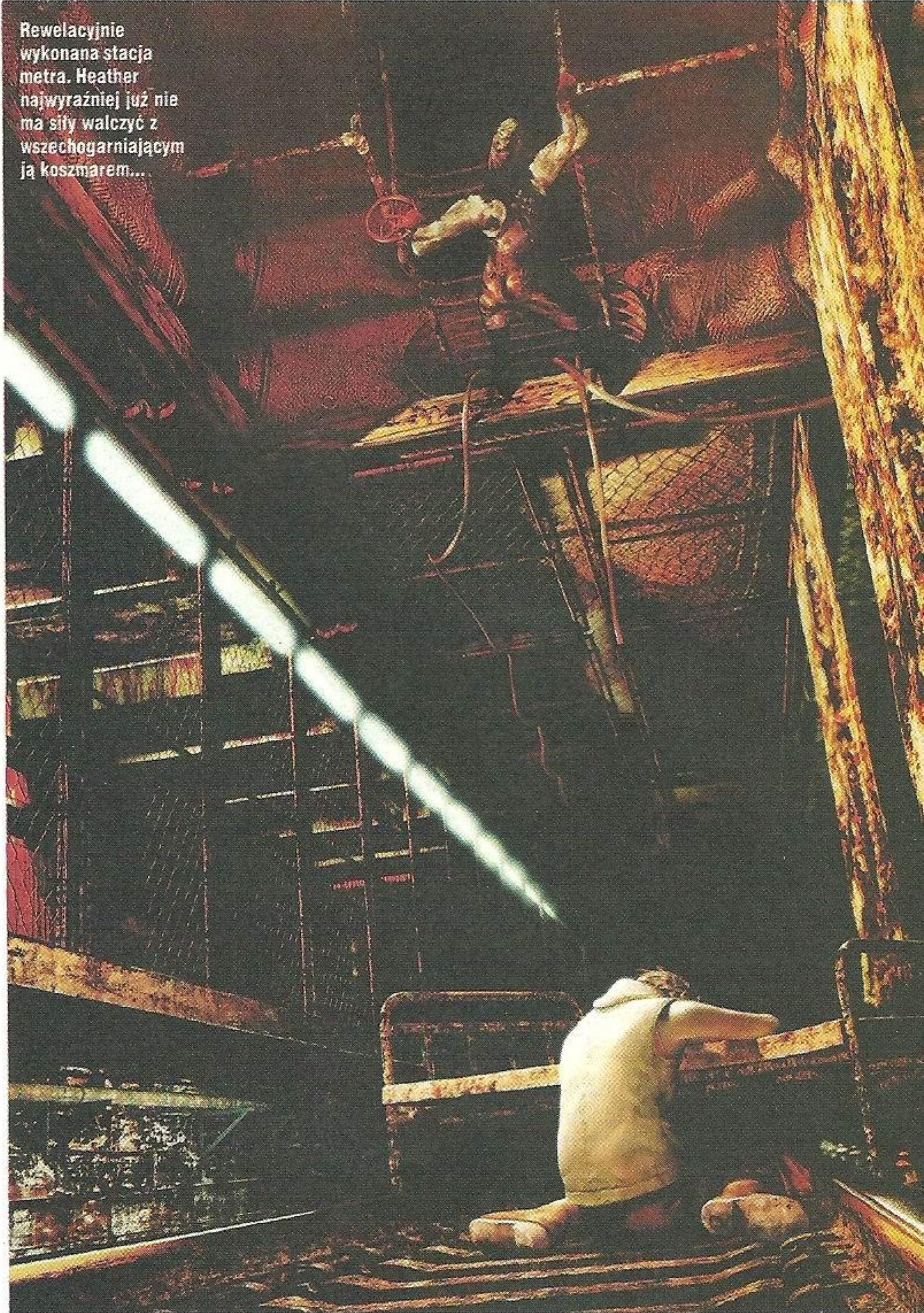
samochodem przynajmniej w jednej animacji. W grze pojawi się też więcej miejscówek niż miało to miejsce w dotychczasowych częściach, ale odwiedzimy znane z wcześniejszych części lokacje. Oprócz centrum handlowego powędrujemy sobie po ściekach, nie zabraknie też stacji metra oraz wesołego miasteczka. Teraz drobna uwaga na temat samej miejscówki. Skoro jednym z odwiedzanych przez Heather miejsc będzie stacja metra, to coś tu nie gra prawda? No właśnie. Ja też nie bardzo kojarzę, żeby w jakimś ze wcześniejszych epizodów pojawiały się chociaż zarysy informacji o metrze. Okazuje się więc, że ta akurat miejscówka nie będzie ulokowana w naszym ulubionym mieście. Przynajmniej sugerują to wypowiedzi autorów gry. Stosunkowo mało wiadomo na razie na temat naszego ulubionego radyjka wydającego te kojące dźwięki i sugerujące, że w najbliższym sąsiedztwie właśnie czai się jakaś plugawa istota. Nowe informacje mamy natomiast na temat pozostałej oprawy dźwiękowej.



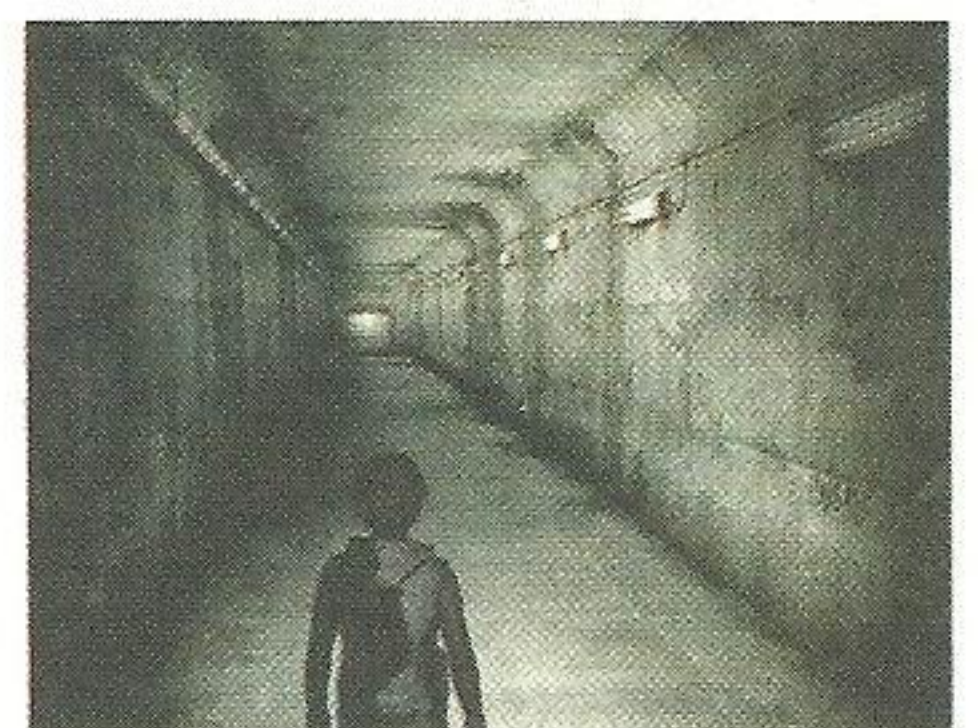
SH3 będzie nieco zmodyfikowana w stosunku do swoich poprzednich części. Nie będę udawał, że przesadnie znam się na muzyce i jestem w stanie wskazać instrumenty wykorzystywane przez Akirę, ale pierwsze, że tak powiem skrzypce, grają tu jakieś dzwony, dziwne organy, kotły, harfa, gitara i inne. Nazwa industrial tutaj nie pasuje - to raczej manufaktura. W SH3 prawdziwą nowością będą kawałki śpiewane. Ten, który słyszałem nie podobał mi się zupełnie i nie pasuje mi do gry, ale wokale mają być wykorzystane na różne sposoby - także poddane obróbce i wpuszczone gdzieś w tło, co ponoć brzmi bardzo fajnie i tajemniczo. Do tego pan Akira stara się doprowadzić do sytuacji, w której słyszeć będziemy nie tylko otaczające nas ze wszystkich stron dźwięki, ale też wrogów hałasujących nad i pod nami. Czyli znowu pewnie będzie jakiś freak sunący na szynach podwieszonych pod sufitem i jakieś pełzające ścierwo. Już z krótkiego dema widać, że pozostał charakterystyczny klimat gry, przesycony atmosferą tajemniczości i pełen przesterowanych, rozstrojonych dźwięków... Jakich z całą pewnością nie chciałoby się słyszeć wchodząc w środku nocy do zdemolowanego pomieszczenia wysmarowanego (mójbożemamnadziejężejednaktoniejest...) krwią.

Większość wydarzeń będzie rozgrywała się w alternatywnej rzeczywistości. O ile w pierwszej części gry podział był mniej więcej równy, to dwójka już naruszyła ten delikatny balans. Jak możemy się dowiedzieć, w trójce mniej czasu

Rewelacyjnie wykonana stacja metra. Heather najwyraźniej już nie ma siły walczyć z wszechogarniającym ją koszmarem...

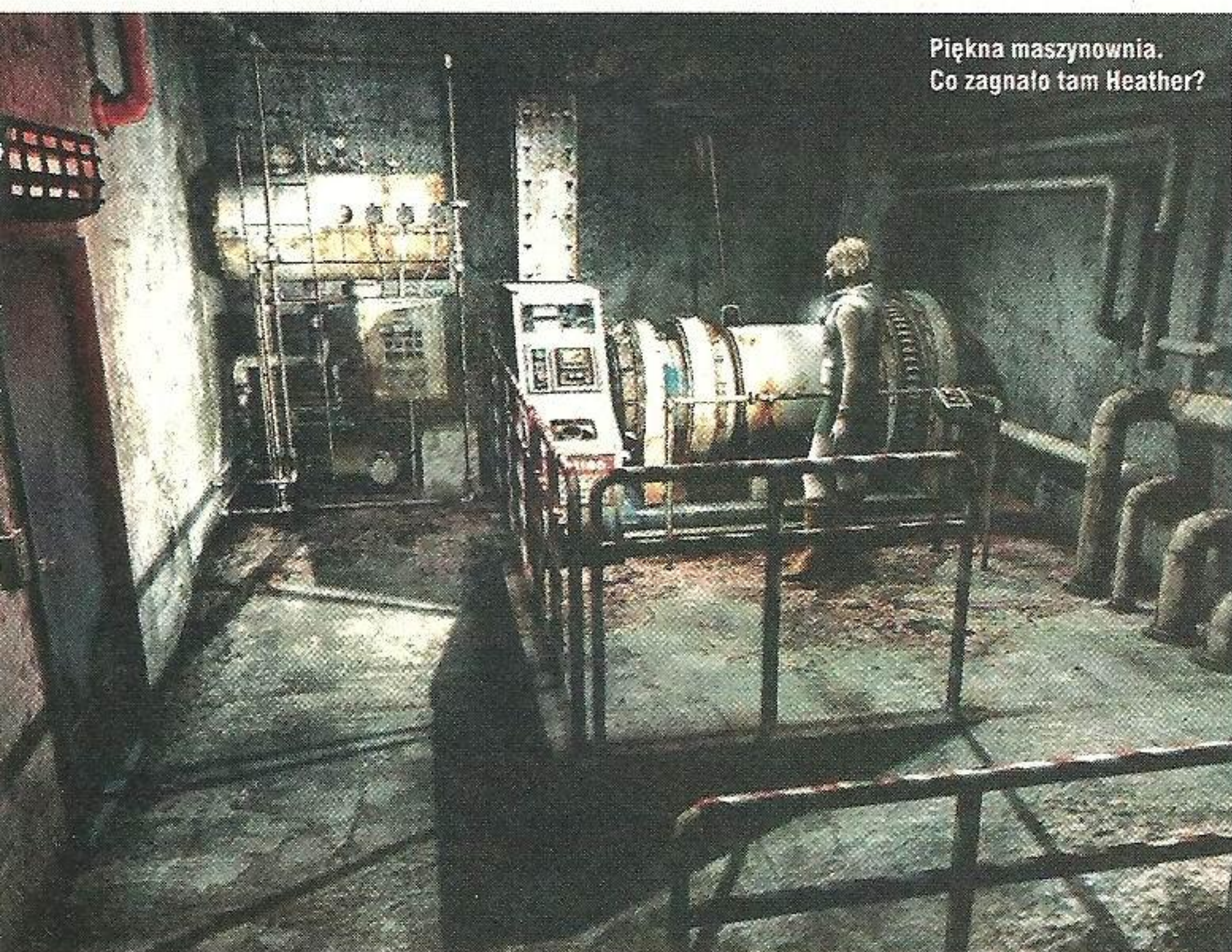


spędzimy biegając sobie po w miarę normalnych miejscówkach, za to częściej pooglądamy te same miejsca poddane liftingowi przez obłąkanego architekta z zamilowaniem do stalowych siatek i okrojonej do płynów ustrojowych palety kolorów. A skoro o tym mowa, to w wywiadach przeprowadzonych z zespołem Konami pojawiła się informacja, że w grze będzie więcej krwi. Mam nadzieję, że za tym zapewnieniem kryje się coś więcej niż tylko pistolet maszynowy, z którego Heather wypłuwa serie pocisków w nadchodzące bestie. Na pewno ciekawie zaprezentują się pulsujące, oddychające ściany, wyglądające jak ciało obdartego ze skóry człowieka z mieniącymi się żyłkami na wierzchu. Mają nawet krwawić po trafieniu. W wakacje - kiedy to gra trafi do Stanów - w sklepach pojawi się zestawik składający się z gry oraz 65-minutowej ścieżki dźwiękowej na odrębnej płycie. I to nie w żadnych preorderach, czy coś w tym stylu. Bardzo ładny gest. Muzyka z Silent Hilla to popularna na aukcjach internetowych rzecz - miło widzieć, że Konami nie chce za wszelką cenę



zdzierać za swoje OST-ki dodatkowej kasy, sprzedając albumy z muzyką oddzielnie. Zrecenzujemy, zobaczymy... W budowaniu nastroju po raz kolejny pomoże ziarnisty filtr - podobnie jak w dwójce zastosowany tu z przyczyn wyłącznie kosmetycznych, a nie do maskowania jakichkolwiek braków. Szczególnie, że SH3 to zdecydowanie najmniej wybrakowana z dotychczasowych części. Realistyczna grafika stoi tu o oczko wyżej niż w dwójce. Modele postaci są jeszcze bardziej szczegółowe, a animacje twarzy - głównie pobrużdżona twarz detektywa - wyglądają jeszcze lepiej niż w dotychczasowych grach. Silent Hill był już przerażająco-zniechęcający (jedynka) i dołująco-odpychający (dwójka). Ciekawe, w jakim kierunku pójdzie trójka. Mam cichą nadzieję, że panu Ito nie skończą się pomysły, dzięki którym jego plastyczne i stymulujące wyobraźnię opowieści zachowują świeżość i wywołują tak niezwykle jak na grę konsolową nastroje. Ja sam nie mogę się już doczekać. [Banan]

Piękna maszynownia. Co zagnało tam Heather?



THE BEST OF 2002

NAJBARDZIEJ PRZEŁOMOWE GRY

Oto gry, które w jakiś sposób wyznaczyły nowy kierunek, zmieniły sposób, w jaki postrzegamy resztę lub dostarczyły nam najwięcej emocji w minionym roku. Rezygnujemy z wyboru najlepszej gry roku na rzecz najbardziej przełomowych pozycji. Każdy i tak ma swoje typy. Ale jeśli jeszcze nie graliście w te pozycje, natychmiast powinniście to nadrobić.

txt: Gulash & friends

HALO

■ Bungie ■ Xbox ■ strzelanina FPP

Przełom: Halo przełamało wiele stereotypów, który mogliśmy obserwować w shooterach FPP. A ten najważniejszy?

Do tej pory bohater był przeważnie sam przeciw wszystkim, a spotkania z przyjaźniami nastawionymi innymi postaciami ograniczały się do wymiany zdań, bądź pożyczania potrzebnego gadżetu. W Halo Master Chief walczy ramię w ramię z oddziałami Marines. Ich zachowania są wprawdzie przeprogramowane przez autorów, ale i tak budują wręcz fenomenalny klimat. Bez tego Halo nie byłoby tak dobre. Gry, które zaczerpnęły z Halo ten pomysł to choćby Medal Of Honor Frontline i Red Faction 2. Od czasów Halo oceniamy strzelaniny FPP właśnie przez pryzmat dzieła Bungie.

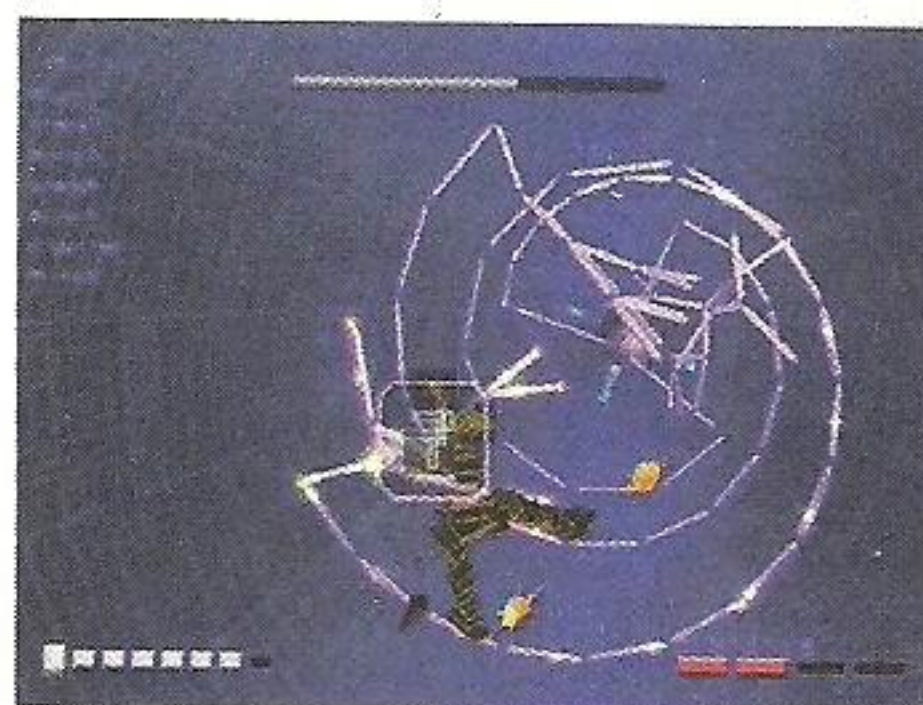
Najlepszy moment: Gdy statek desantowy podrzuca pierwszy raz Warthoga – jeepa z wielkim gunem na pacy. Master Chief siada za kierownicą, a komandosi zajmują pozostałe dwie

miejscówki i lądują do wszystkiego, co się rusza. Albo scena, w której Master Chief wsiada do czołgu, a chłopaki siadają na pancerzu niczym ruskie oddziały oblepiające „Rudego” przy każdej okazji. Albo moment przejęcia latającego statku obcych po krótkiej walce na moście. Albo... Wystarczy. Halo całe składa się z takich momentów.

REZ

■ UGA ■ DC i PS2 ■ strzelanina muzyczna

Przełom: Od wielu lat developerzy starali się połączyć w sugestywną całość spektakl z cyklu „Światło i dźwięk” w taki sposób, aby gracze rzeczywiście chcieli po pierwsze w to zagrać, a po drugie to kupić. Dopiero REZowi udało się ta sztuka. Trudno rozpatrywać REZa w kategoriach gier, a raczej właśnie wirtualnych zabaw z konsolą. To strzelanina na szynach, w której osoba ściskająca joystick porusza się tunelem strzelając do figur geometrycznych. Celem jest osiągnięcie nirwany. Przy zaznaczaniu kolejnych celów i niszczeniu ich budowane są dźwięki w jakiś przedziwny sposób współgrające z



lejącym w tle beatem, generowana jest również odpowiednia grafika. Wszystko zmiksowane tak sugestywnie, że robi niezapomniane wrażenie na każdym, kto choć raz miał kontakt z REZem.

Najlepszy moment: Pierwsze chwile z spędzone z tą grą. Bierzysz pada do ręki, wciskasz Start i po chwili rozczarowany rozglądasz się po ekranie w poszukiwaniu śladu zabawy. Odruchowo mashujesz przyciski, zaznaczasz cele, strzelasz, słyszysz dźwięki. Podkręcasz głośność, przysuwasz się bliżej telewizora... Po godzinie decydujesz się wyłączyć konsolę i odkrywasz, że znalazłeś się – niczym Alicja – po drugiej stronie lustra.

FREQUENCY

■ Harmonix ■ PS2 ■ gra muzyczna

Przełom: Gdy z pierwszej wizyty w Japonii przywieźliśmy do Polski nowiutką Beatmanię na PS one (oraz znajdującą się w zestawie stylową klawiaturkę z turntablem) i podłączyliśmy ją do konsoli nasze rozczarowanie było olbrzymie. Jest to, ogólnie mówiąc, pozycja nudna i nic



dziwnego, że nie znalazła szerokiego rynku poza Japonią.

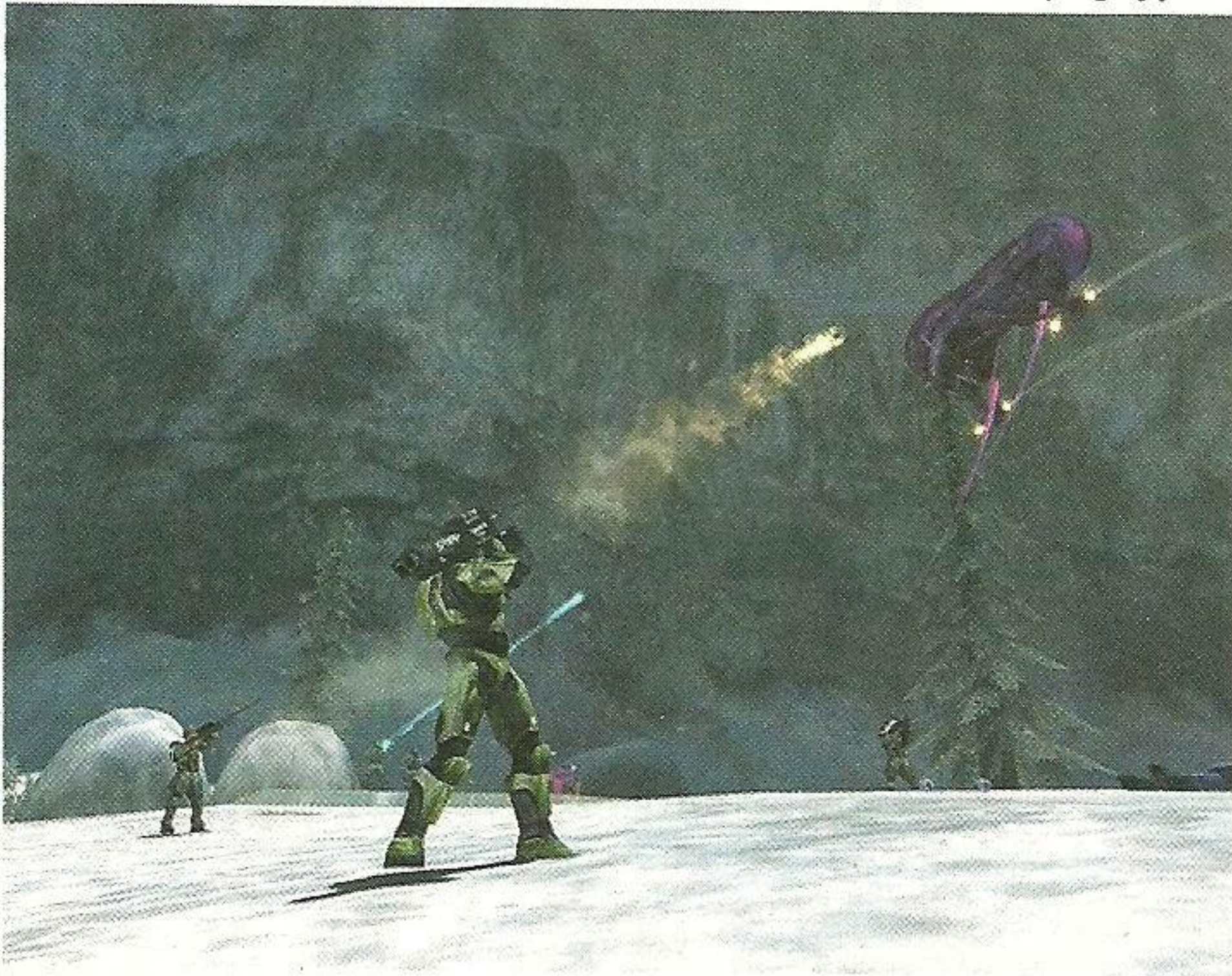
I jeśli do tej pory kojarzyliście gry muzyczne właśnie z Baetmanią czy Parappą, mogliście zwyczajnie ich nie lubić z uwagi na znikomą możliwość kontroli. Frequency bazuje na podobnym pomysśle, ale jego realizacja, czy też swoboda pozostawiona graczowi to prawdziwy kamień milowy w gatunku gier muzycznych. Można bowiem decydować o tym, które sekwencje (bas, perkusja, gitara, wokal i tak daję) mają być odegrane, a także remiksować znane utwory. Choćby „Ex-Girlfriend” No Doubt. A wszystko to zmienione w grę zręcznościową, na którą nie tylko przyjemnie się patrzy rytmicznie klepiąc przyciski, ale także i aktywnie w niej uczestniczy. Kto jeszcze kiwa się do rytmu Parappy 2 wystukując sekwencje? Nie widzę lasu rak... We Frequency bawicie się tworząc.

Najlepszy moment: Zaliczenie poziomu i chwila na dowolną zabawę sekwencjami. Także remiksowanie kawałków. Mocno rozkręcone głośniki i twarz uśmiechnięta od ucha do ucha!

ETERNAL DARKNESS

■ Silicon Knights ■ GCN ■ horror

Przełom: Konsolowe horrory mają to do siebie, że czerpią garściami z klasyka gatunku w postaci Resident Evil. Mają infantylną historię (którą jednak po przymrużeniu oka można przetrwać), olbrzymią dawkę gore (czyli bryzgającą juchę i flaki), fatalnie nagrane dialogi, przyglupie puzzle i miejscami monotony system walki. Autorzy Eternal Darkness zadbali o to, by do swojej gry przenieść jak najmniej tych naleciałości. Scenariusz jest znakomity i zahacza o opowiadania Lovecrafta i Poeo. Gore pojawia się jako element podkreślenia zagrożenia. Akorzy wcielający się w role bohaterów spisali się pierwszorzędnie, a walka sprawia wiele satysfakcji. Do tego dochodzi rewelacyjna grafika oraz cała otoczka powodująca, że gracz naprawdę jest w stanie wczuć się w mroczną atmosferę



i ma wrażenie, że uczestniczy w czymś wielkim. Wzór dla wszystkich przyszłych horrorów. I tak, dla mnie Eternal Darkness jest lepsze niż Resident Evil.

Najlepszy moment: Cała gra jest dobra, ale ma kilka wręcz wstrząsających momentów grozy. Autorzy założyli z góry miejsca, w których gracz ma się przestraszyć. I – na Boga! – każdy z Was będzie zaskoczony, a krew popłynie szybciej w jego żyłach. Ale nie dzieje się to poprzez wyrzucenie na ekran gnijącego zombiaka z tysiącem wijących się odnóży. Druga sprawa to wszystkie akcje związane z halucynacjami bohaterów, a tym samym i gracza. Niektóre są tak sugestywne, że nie raz łapał się za głowę.

KINGDOM HEARTS

■ Square ■ PS2 ■ action-rpg

Przełom: Przez długi czas nieodłącznymi towarzyszami słów „gra Disneya” były takie pozytywy jak dziecinada, bzdura, głupotka albo crap. No, w najlepszym wypadku – gra tylko dla najmłodszych. Z kolei pozycje Squaresoftu uznawane za klasykę rpg-ów i nie tylko, miały markę wyrobioną i praktycznie niepodważalną. Dlatego informacja o połączeniu sił gigantów i to poprzez zaczerpnięcie bohaterów z obydwóch uniwersum wydawało się posunięciem cokolwiek ryzykownym. Tym bardziej, że raz – Disney dotychczas raczej nie wykorzystywał wszystkich swoich postaci w jednej grze, a dwa – Square także raczej nie stosował takich praktyk. A tymczasem powstał z wymieszania tych składników twór nie tylko grywalny, ale też nadzwyczaj zgrabny i okazały, a przy tym niezwykle atrakcyjny wizualnie. Sam jestem w ciężkim szoku.

Najlepszy moment: Zależy z którym filmem Disneya kto ma jakie wspomnienia. Fajne są walki znanych z bajek bohaterów, na przykład Tarzana czy Aladyna. Niezwykle fachowe jest pierwsze pojawienie się Clouda, ale syci także bonusowe outro z dwoma keyblade'ami w rolach głównych. No i pierwsze spotkanie z królową i żoną nadwornego czarodzieja.

SUPER MONKEY BALL

■ Sega ■ GCN ■ logiczno-zręcznościowa

Przełom: W dość niespodziewany sposób Super Monkey Ball stało się najlepszą grą, jaką można było sprawić sobie razem z nowiutką konsolą GameCube. I to nie tylko z takiego powodu, że przygotowane przez Nintendo gry startowe w postaci



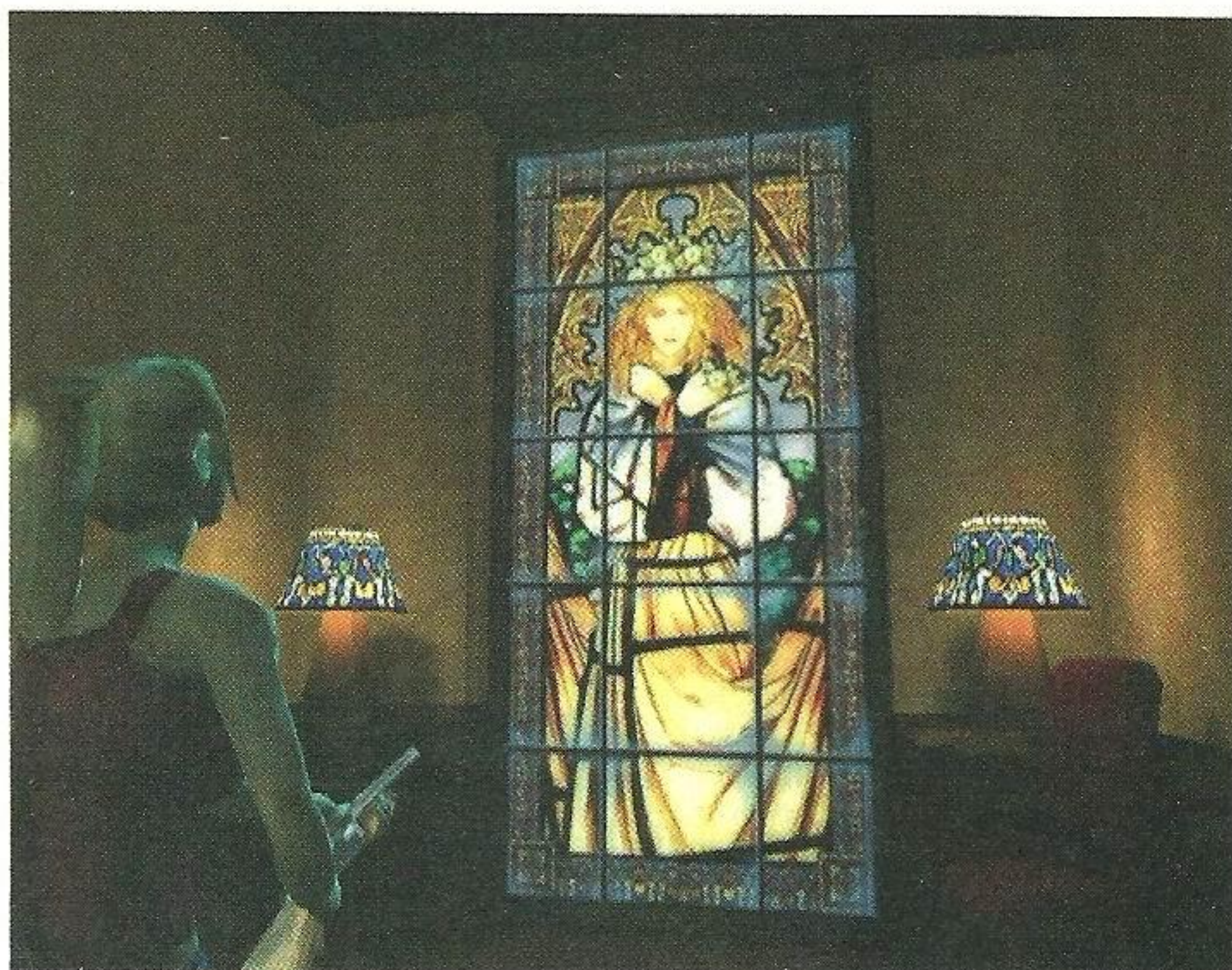
Luigi's Mansion i Wave Race Blue Storm nie okazały się takimi hitami, jak widzieli je szefowie wielkiego „N”. W SMB Sega zakleja część magii, która powinna towarzyszyć każdej grze video. Zdecydowanie przełomowy jest sposób w jaki wykorzystano analogową gałkę pada do sterowania kulą z małpą zamkniętą w środku, ale płaszczyzną, po której koczodan się porusza. To wręcz idealne połączenie, a gdy dodamy do tego nieprawdopodobnie wręcz miodny design poziomów, jawi się nam gra niemal idealna. Kolejna sprawa to pokaźna liczba mini-gier, które są naprawdę zabawne (w przeciwieństwie do większości bonusów w innych pozycjach), a także rewelacyjnie zrealizowany tryb multiplayer.

Powiedzcie, kiedy ostatnio podłączaliście cztery joypady do konsoli? Monkey Ball jest wręcz stworzone do tego celu. **Najlepszy moment:** Gdy zaczynasz już łapać niecodzienne sterowanie, aż tu nagle kończy się wprowadzenie i zaczynają prawdziwe, stanowiące wyzwanie levele. A już wydawało Ci się, że poradziś sobie ze wszystkim. Tymczasem trzydziesty raz próbujesz prześlizgnąć się przez bardzo wąski mostek.

THE TWO TOWERS

■ Stormfront ■ PS2, Xbox, GCN ■ sieczka

Przełom: Przyzwyczailiśmy się, że gry na podstawie licencji filmowych są jakby niepełne. W czasach 16-bitowych konsol zwykle były to proste platformówki z bohaterem przypominającym słynnego aktora, czasem ze zdjęciami z filmu i tematem muzycznym poskładanym przez znanego kompozytora. Kolejne generacje konsol doczekały się coraz lepszych adaptacji hitów, z wykorzystaniem na przykład głosów aktorów (Spider-Man The Movie, Dark Angel), choć oczywiście i od tego do dziś trafiają się niechlubne wyjątki (Minority Report). Jednak dopiero The Two Towers pokazało jak można wyposażyć licencjonowaną grę. Nie tylko w głosy aktorów nagrane specjalnie na potrzeby gry, ale także wywiady z nimi dotyczące właśnie gry, liczne dodatki



(szkice, arty), a także długie, efektowne scenki pochodzące żywcem z filmu. Jeśli pojawi się na konsolach jakaś nowa gra na licencji hitu, będziemy się jej przyglądać mając w pamięci licencjonowaną zawartość Dwóch Wież.

Najlepszy moment: Intro prezentujące wielką bitwę przymierza ludzi, elfów i krasnoludów z armią Saurona, pochodzące bezpośrednio z filmu. Kamera zbliża się prezentując elfickich siepaczy w pięknych zbrojach, po chwili zaś okazuje się, że śmigas po polu walki jako Isildur. Mocna rzecz, doskonale zaaranżowana – trudno o lepsze wprowadzenie do właściwej zabawy.

BURNOUT 2

■ Criterion ■ PS2 ■ wyścigi

Przełom: Zręcznościowe wyścigi zawsze kojarzyły się nam z Ridge Racerem. Kilka tras na krzyż i ich odwrócone oraz odbite warianty, parę szybkich samochodów i szybki, prosty model jazdy. W zamian kupa emocji i dobrej zabawy dla każdego – niekoniecznie fana racerów. Burnout 2 zredefiniował kilka pojęć w tej kategorii. Po pierwsze to, co było do tej pory szybkie już takie nie jest. Teraz szybki jest właśnie Burnout 2. Po drugie: ładne otoczenie już jest najwyższej średnie – ładny to jest B2. I po trzecie, krasky nie zawsze muszą kojarzyć się z odbijającymi się od siebie kartonowymi pudłami. Dzwon to dzwon – koziolkujące w powietrzu samochody, latająca karoseria i zatamowany ruch na drodze. B2 ma to wszystko i jeszcze więcej – przede wszystkim rewelacyjny tryb Crash z misjami, w których prowokujemy wypadki na punkty (im więcej dzwonów na krzyżowce, tym więcej punktów). Gdybyście jeszcze mogli zobaczyć to w trybie progressive scan na HDTV... Coś nieprawdopodobnego.

Najlepszy moment: Gdy po kilku wyścigach odpalacie tryb Crash i przeleciecie przez pierwsze skrzyżowanie z oczami wytrzeszczonymi z zachwyty. Albo kiedy wreszcie uda się Wam zepchnąć na górskiej drodze ten cholerny autobus za barierę (przycinając przy tym



konkretną liczbę punktów).

IKARUGA

■ Treasure ■ DC ■ shooter

Przełom: Ikaruga budziła spore emocje wśród japońskich bywalców salonów gier, a fakt, iż Treasure zdecydowało się skonwertować ją w pierwszej kolejności na umierającą (martwą!) platformę przesądził o kultowym statusie tego projektu. Poza tym Ikaruga ze wszech miar na to zasługuje: to bez wątpienia najpiękniejszy pod względem graficznym shooter, jaki widzieliśmy na oczy. A przy tym chyba najmłodniejszy. Ekipa Treasure znana jest z doskonałych pomysłów i dopracowania swoich pozycji. Patent z dwoma rodzajami strzałów wymienienie sprawdza się w akcji, podobnie jak zagrana przez orkiestrę ścieżka dźwiękowa.

Po Ikarudze shootery już zawsze będą porównywane właśnie do niej. Niebawem posiadacze GameCube będą mogli sprawdzić w akcji ten mały przykład geniuszu koderów, a to dzięki Infogrames, które wyda Ikarugę właśnie na GCN.

Najlepszy moment: Gdy po krótkich poszukiwaniach w kartonie znajdujesz Dreama, odkurzasz go i podłączasz do telewizora aby sprawdzić Ikarugę. I właśnie okazuje się, że odkryłeś najlepszego shootera od czasów Einhandera na PS one.

THE GETAWAY

■ Team Soho ■ PS2 ■ gangsta shit

Przełom: W Getaway mamy do czynienia z dwoma przełomami. Po pierwsze: zaawansowana technologia motion capture aktorów pozwoliła na wygenerowanie najbardziej realistycznych przerywników z udziałem rozmawiających ludzi. Pomyślcie o Collumie w „Dwóch Wieżach” – The Getaway jest naszym gierkowym odpowiednikiem tego przełomu. Postacie występujące w scenkach wyglądają rewelacyjnie, autorom udało się oddać mimikę ich twarzy. Ba,

nawet sposób w jaki wypowiadają niektóre zdania zmienia rysy ich facjat. Dobra robota – kto prześcignie Team Soho? Drugim i być może ważniejszym przełomem jest fakt, iż Sony – a więc producent konsoli – zdecydowało się zainwestować w produkcję i wydanie gry tylko dla dorosłych. A to ze względu na bardzo realistyczną przemoc, liczne akty okrucieństwa oraz pełen przekleństw język, jakim posługują się bohaterowie. Getaway dozwolone jest od 18 lat i to nie przeszkodziło grze wbić się na pierwsze miejsce listy najlepiej sprzedających się gier w Anglii.

Być może inni wydawcy wyciągną z tego odpowiednie wnioski. A mianowicie takie: jest spora liczba graczy konsolowych w wieku powyżej dwudziestu lat, która czeka na obsłużenie odpowiednimi pozycjami.

Najlepszy moment: Gdy po pierwszej misji Hammond ląduje „na dywaniku” u tłustego Charliego. Można wtedy podziwiać grę generowanych przez konsolę aktorów.

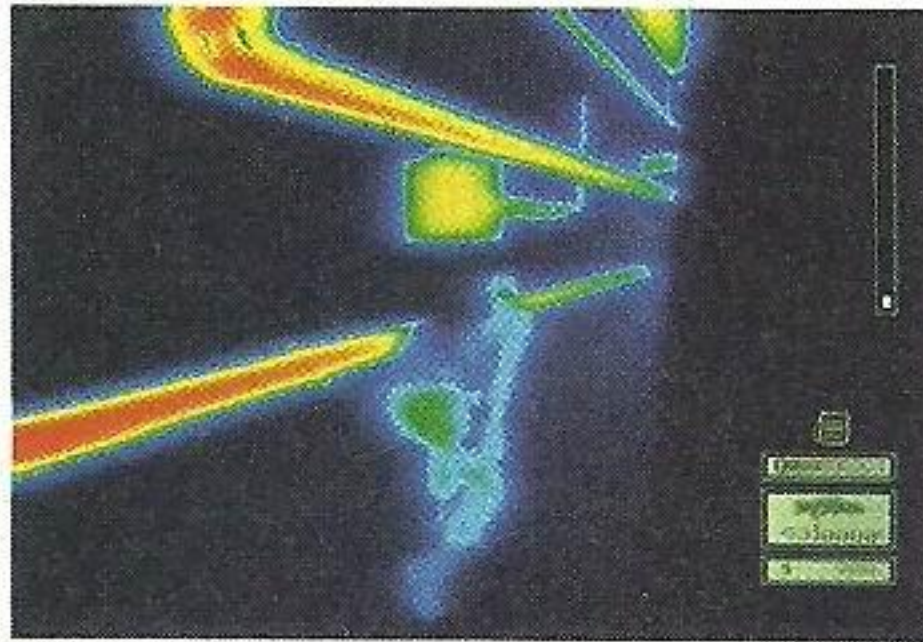
ICO

■ Sony ■ PS2 ■ przygodówka

Przełom: To z pewnością najoryginalniejsza przygodówka, jaka ukazała się w ciągu wielu ostatnich lat. I to pod każdym niemal względem. Niestety wielkość tego dzieła nie poszła w parze z ilością sprzedanych egzemplarzy i póki co informacje o sequele są bardzo mgliste. Co rządzi w ICO? Oczywiście klimat – bardzo sugestywny, wysublimowany i delikatny. Budowany z niezwykłym pietyzmem za pomocą muzyki, oświetlenia, animacji postaci, monumentalnej architektury, wystroju wnętrza i opowiadanej historii. Świat Ico pochłania bez reszty. Co jeszcze niezwykłego, przełomowego? Choćby zmuszenie gracza do odpowiedzialności. Zawsze było tak, że bohater gry miał swój cel (przysłowiową księżniczkę zamkniętą w wieży na szczycie szklanej góry) i do niego dążył, walcząc z hordami wrogów. Tu jest na odwrót – Ico jest w pewien sposób nieśmiertelny, ale przez cały czas musi się opiekować bezbronną istotą, na którą polują stwory wypełzające z cienia. Jeżeli nie upilnuje – Game Over.

Rewelacyjny w swej prostocie pomysł oraz historia obnażająca niedostatki fabularne większości innych przygodówek. Świetna przygoda dla graczy, którzy dość mają strzelania do wszystkiego, co się rusza na drodze do skarbu – tu największy ze skarbów wędruje razem z nami... Szanse na naśladowictwo niestety znikome, komercja jak zwykle weźmie górę nad sztuką.

Najlepszy moment: Jest ich bardzo wiele, bo cała gra składa się z tysięcy drobiazgowych smaczków. Ale weźmy choćby pierwsze spotkanie z cieniem, a także wszystkie momenty, w których Ico pomaga swojej towarzyszącej pokonywać rozpadliny. No i oczywiście każdorazowe przebudzenie na kanapie-save poincie. Ale przede wszystkim świadomość tego, że robimy coś naprawdę ważnego, a nie zwyczajnie ratujemy świat.



SPLINTER CELL

■ Ubi Soft ■ Xbox ■ zręcznościowa

Przełom: Nie ma takiej możliwości, żeby firma, która dotychczas nie robiła gier dobrych, jakimś cudem wykreowała arcydzieło. Podobnie było ze Sprinter Cell. Gra stała się kultowa, mimo, że kuleje pod kilkoma względami. Tym niemniej wreszcie pokazano co można zrobić mając pomysł na nowy, ciekawy efekt graficzny. W Sprinter Cell liczy się światło i jego gra na obiektach, a przede wszystkim struktury (kratki, plotki, wentylatory) przepuszczające promienie słoneczne do ciemnych pomieszczeń. Po drugie technologia „soft bodies”, czyli miękkie płaszczyzny. Firany i zasłony wyglądają po prostu rewelacyjnie. A do tego istny teatr cieni. Sprinter Cell jest więc przede wszystkim grą nowatorską graficznie. Wiele liczonych w czasie rzeczywistym, nowych efektów wartych jest samego zobaczenia. Po drugie jest grą trudną i ze sporą ilością tekstu do przeczytania, a zatem grą dla starszych odbiorców. I to jest piękne. Wreszcie ktoś zauważył, że gracze się starzeją.

Najlepszy moment: Początkowa misja, w której po raz pierwszy widać, do czego jest zdolny silnik graficzny. Długo nie można się pozbierać. Spodziewam się, że wiele gier pójdzie śladami Sprinter Cell i wkrótce zobaczymy kilka podobnych, wykorzystujących analogiczne efekty tytułów.

GTA VICE CITY

■ Rockstar ■ PS2 ■ gangsta shit

Przełom: Tak naprawdę w tym miejscu powinno znajdować się GTA3, ale ta gra ukazała się jeszcze w 2001 roku. Bierzymy więc Vice City. Blisko rok po wydaniu najlepiej sprzedającej się gry na PlayStation 2 Rockstar przedstawił nam kontynuację. Vice City bez wątpienia można nazwać superprodukcją. Dwuosobowy zespół Hideo Kojimy pracujący przy MGS2 to pestka przy ilości, jaką Rockstar rzucił do działań nad terminowym ukończeniem Vice City. Do podkładania głosów zaangażowano znanych aktorów, przygotowano olbrzymi teren gry i tyle zadań i bonusów, że chyba sami programiści nie znają ich magicznej liczby. Ścieżka dźwiękowa wykorzystana w Vice City to siedem płyt po kilkanaście licencjonowanych utworów każdy, coś, czego jeszcze do tej pory nie było. To jedna z niewielu pozycji, w które można grać przez pół roku i w dalszym ciągu odkrywać coś nowego.

Najlepszy moment: Jazda przez Vice City na motorze w promieniach zachodzącego słońca. Albo w świeżo zwiniętym sportowym aucie z rozkręconym na maxa radiem wyjącym kawałek Michaela Jacksona. No i zaliczenie wszystkich Rampage!

A rok 2003 będzie należał do...

Zelda: Wind Waker, Steel Battalion
Metroid Prime, Ninja Gaiden, Everquest: Online
Adventures, Halo 2, Soul Calibur 2, Starcraft:
Ghost, Enter The Matrix, DOA: XB
...?

GRANIE

Często zdarza się tak, że osobistości te ślepo identyfikujemy z tym, co prezentują na szklanym ekranie lub w najnowszym teledysku. Ale przecież to nie zawsze musi być prawdą. Jak myślicie, czy wszystkie te, tak zwane gwiazdy, które rzekomo tylko prześcigają się w ekstrawagancjach, zarabianiu pieniędzy i roszadach partnerów, nie mają czasu na tak przyziemne rozrywki, jak na przykład granie na konsoli? Okazuje się, że mają!

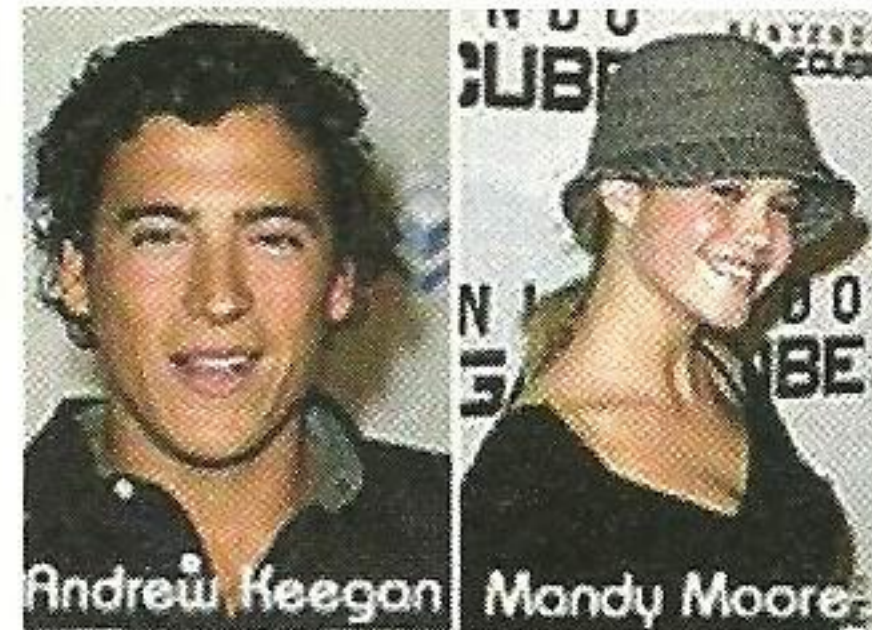
Tak, ci sławni ludzie, którzy dla jednych stanowią ucieleśnienie ideału lub obiekt westchnień, a dla jeszcze innych kwintesencję sprzedajności i komercji, to jednak mimo wszystko takie same istoty z krwi i kości jak my! I nie są im obce przyjemności związane z elektroniczną rozrywką. Spróbujmy zerknąć na sylwetki kilku postaci, o których wiadomo z oficjalnych źródeł, że lubią sobie czasami odpalić ukochaną konsolę i uciec od wszystkich obowiązków, fanów, czy psychopatycznych morderców czyhających na ich życie, w tak dobrze nam znany cyfrowy świat gier video. Może pośród wymienionych osobistości znajdziecie tę, której plakat wisi właśnie nad Waszym łóżkiem. A może świadomość wspólnych zainteresowań, z takim na przykład Leo DiCaprio sprawi, że zupełnie inaczej spojrzycie na „dzieło” pod tytułem „Titanic”? W gruncie rzeczy to nie jest wcale taki zły film, hehe. Zanim jednak przejdziemy do wyliczanki zadajmy sobie jedno elementarne pytanie. Czy owym sławom można tak naprawdę wierzyć? Czy ich zapewnienia dotyczące zainteresowania grami video mają jakiegokolwiek pokrycie w rzeczywistości? Skoro wielu z nich na serio pasjonuje się tym hobby to, dla czego dziewięćdziesiąt procent informacji na ten temat pojawia się jedynie przy okazji większych promocji i gal organizowanych przez potentatów pokroju Nintendo lub Sony?! A może to po prostu zwykły chwyt reklamowy, którego jedynym celem jest nabicie kabzy aktorom i

firmom? Taka impreza to przecież dobre miejsce na pokazanie się fotoreporterom w najnowszym ciuzsku od Armaniego i w towarzystwie jeszcze nowszego partnera. Niestety w większości przypadków taka jest prawda. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że osoba deklarująca się jako zapalony gracz, przy konsoli zachowuje się jakby pierwszy raz w życiu trzymając ją w rękach, a jedynym działającym przyciskiem był „iks”? No cóż, przecież tego i tak nie będzie widać na fotce w gazecie. Ostateczny osąd w tej sprawie zostawiam Wam, a teraz przejdę do krótkiego opisu postaci, które raczej nie wciskają nam kitu. Chociaż nigdy nic nie wiadomo.

Na pierwszym miejscu wśród grających sław postawiłbym piosenkarkę, za którą osobiście nie przepadam, a mianowicie Christinę Aguilera. No wiecie, panie mają pierwszeństwo. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, iż ta filigranowa blondyneczka, podstępem starająca się wygryźć z branży boską Britney, namietnie pogrywa na GameCube! Mimo że Christina uświetnia swą słodziutką twarzą liczne imprezy sponsorowane przez Nintendo, to na podstawie licznych wywiadów przeprowadzonych przez zachodnie magazyny oraz dzięki zapewnieniom wielu naocznych świadków, można zaryzykować stwierdzenie, że jest ona pełnoprawnym członkiem naszej grającej społeczności. Aguilera jest dumną właścicielką fioletowej kostki, ale w planach miała także zakup wersji platynowej, pochodzącej ze specjalnej kolekcji Nintendo. Jak nietrudno się domyśleć, młoda piosenkarka gustuje przede wszystkim w grach z Mario w roli głównej. Jak sama przyznaje, potrafi godzinami grać z siostrą w Mario Party i z utęsknieniem wyczekuje każdego nowego tytułu opowiadającego o przygodach włoskiego hydraulika. No cóż, może nawet polubię Christinę?

Zaraz za Christiną powinienem chyba wymienić zniewieściałego amanta Hollywood, czyli Leonarda DiCaprio. To bożyszcze milionów kobiet na całym świecie również nie pogardzi dobrą konsolą. Swoją drogą pamiętam, że mała wzmianka na temat fascynacji Leo grami video pojawiła się swego czasu w polskiej prasie kobiecej. No co? Czytanie poszerza horyzonty, hehe. Mówiła ona o problemach aktora z tuszą (na krótko przed kręceniem „Niebiańskiej Plaży”), które rzekomo były wywołane uzależnieniem od PlayStation i, co mniej istotne, różnego rodzaju przekąsek. Jak widać nie tylko my możemy przekroczyć cienką granicę dzielącą zwykłą rozrywkę od prawdziwego nałogu. Ale, musicie przyznać, że miło, gdy sławni aktorzy mają takie problemy. Od razu lepiej się czujemy!

Rywalka Christiny, Britney miała swego czasu problemy z grami video. Wprawdzie tylko pośrednio, ale zawsze. Blondwłosa lolitka narzekala kiedyś bardzo na swego (obecnie ex) chłopaka, Justina Timberlake’a z „N Sync, tymi mniej więcej słowami: „Odkąd Justin



Zadeklarowani fani Nintendo na imprezie promocyjnej GameCube.

NA SZCZYZNIE

Sex, narkotyki i huczne imprezy kończące się niejednokrotnie skandalami goszczącymi na okładkach tanich brukowców to szara codzienność w świecie ludzi owianych sławą i ogromną popularnością. Do takich osób możemy zaliczyć setki zblazowanych aktorów, piosenekarek, polityków i innych ludzi powiązanych w ten czy inny sposób z szeroko pojętymi mediami.

txt: QOORA

kupić sobie Xboxa nie poświęca mi już tyle czasu, co wcześniej...". Bywa i tak. Prawdziwą fascynację grami widać również w nieco odmiennych kręgach niż reprezentują Christina, Justin czy Leo. Mam tu na myśli raperów oraz przedstawicieli new – metalu. Tutaj w ścisłej czołówce plasują się takie sławy jak Xzibit, Snoop Dogg, Chris Fehn (Slipknot), czy BigBoi (Outkast). Ale może po kolei.

Xzibit to zagorzały fan PlayStation 2, który niemal każdą wolną chwilę spędza z synkiem przy konsoli. Zazwyczaj

w czytniku PS2 kręci się NBA, czy NFL, ale raper sam przyznaje, iż czasami da się skusić na partyjkę w Sonica (choć to już na DC). Zachwyt Xzibita odnośnie gier jest jednak dość umiarkowany ponieważ: a) nie lubi przegrywać ze Snoopem różnicą 15 – 20 punktów, b) uważa, iż jego pięcioletni synek Tre spędza zbyt dużo czasu przed konsolą. Ciekawa jest także rymowana opinia Xzibita na temat Nintendo, którą wypada przecież zacytować: „Nintendo sixty four don't kick me anymore”. Czyżby konsolowy rasista? Nie sądzę, biorąc pod uwagę fakt, iż kolekcji sprzętu X'a nie jeden z nas może mu tylko pozazdrościć. Xzibit posiada, bagatelka, sześć systemów: Odyssey,

Justin Timberlake - Xbox zamiast Britney



nagrody w postaci Dreamcasta i PlayStation 2.

Będąc przy raperach, nie sposób zapomnieć o Busta Rhymes i BigBoiu, dla których PS2 to więcej niż zwykła rozrywka. Obaj panowie zostali opisani

RapAllStars



Mam je w studio, w sypialni i w kłocie. Do diabła, mam nawet jedną w domu mojej mamusi!". No tak, a wszystko to po to, aby zawsze móc katować ulubioną grę, czyli Madden NFL 2002.

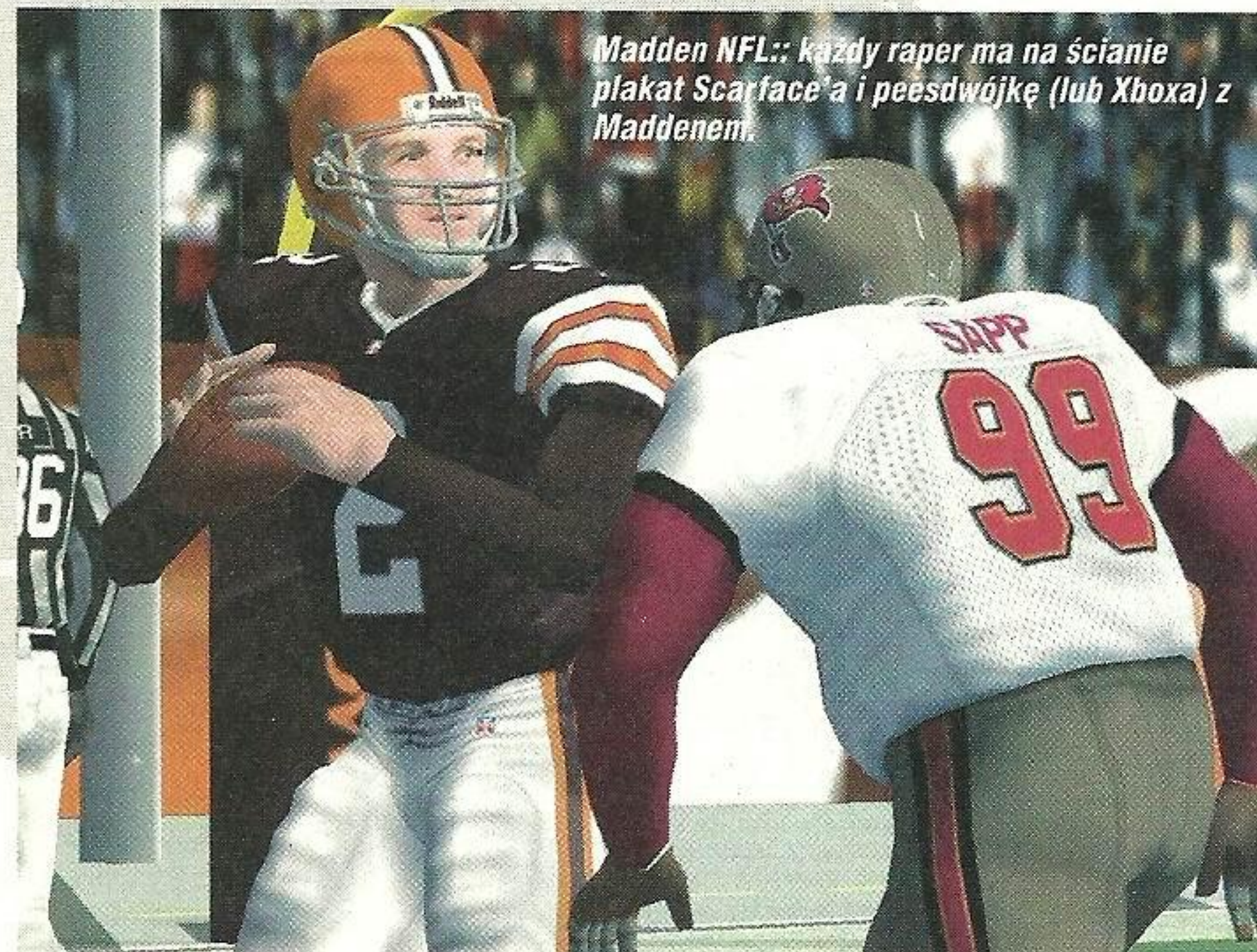
A co w takim razie widzi w PS2 Chris Fehn ze Slipknota? Mimo że taki sławny gość na pewno nie narzeka na brak gotówki, to jednym z powodów, dla którego kupił PS2 jest nie tylko ilość i różnorodność dostępnych tytułów, ale także umiarkowana cena gier, które może czasami tyknąć już za 20 złotych. Jeśli zaś chodzi o jego preferencje dotyczące gatunków gier, to wszystko zależy od sytuacji. Kiedy jest w trasie razem z zespołem, najchętniej spędza czas przy Tony Hawk Pro Skater. Jak sam twierdzi, gra głównie dla rozrywki, a jego rekordy nie są zbyt imponujące – najlepszy wynik punktowy to 30000 w jednym triku. Jak podaje „Rolling Stone”, ostatnio uwaga Chrisa skupiła się jednak na innym tytule, a mianowicie na GTA3. No, przynajmniej gust ma dobry. Przykłady sławnych ludzi grających na konsolach można by mnożyć w nieskończoność, a na to niestety nie możemy sobie pozwolić na łamach N+. Jak widać gwiazdy, które często podziwiamy na ekranach telewizorów wcale nie różnią się tak bardzo od nas. Kto wie, być może już wkrótce dzięki technologii online, dostępnej także dla naszych czarodziejskich skrzynek, będziemy mieli okazję potykać się ze sławnymi ludźmi podczas sieciowych pojedynków? No cóż, na koniec wrzucam jeszcze fotkę Pameli Anderson. Słucham? Czy Pamela też gra? Tak, ale chyba tylko w „Słonecznym Patrolu”. Czy nie wystarczy Wam to, jak wygląda, hehe? ■

Christina Aguilera jest dumną właścicielką fioletowej kostki, ale w planach miała także zakup wersji platynowej, pochodzącej ze specjalnej kolekcji Nintendo. Jak nietrudno się domyśleć, młoda piosenkarka gustuje przede wszystkim w grach z Mario w roli głównej. Jak sama przyznaje, potrafi godzinami grać z siostrą w Mario Party i z utęsknieniem wyczekuje każdego nowego tytułu opowiadającego o przygodach włoskiego hydraulika.

Intellivision, Sega Genesis, PlayStation 1&2 oraz Dreamcasta. Nie dziwi jednak to, iż X przeważnie przegrywa pojedynki ze Snoopem, skoro ten drugi może być śmiało uważany za konsolowego prosa! Gość nie przepuści żadnej okazji do pogrania, a jeśli znajdzie czas, to bierze nawet udział w oficjalnych turniejach! Tak było, na przykład, podczas jednego z tourne koncertowych na Hawajach. Gdzie słynny raper walczył ramie w ramie z Warrenem G w turnieju Madden 2000 w Waikiki. Sławy grały na takich samych warunkach, jak każdy inny uczestnik turnieju i rywalizowały o

przez najstojniejszy chyba magazyn muzyczny „Rolling Stone”, jako prawdziwi fanatycy gier video. O ile Busta wykazuje zdrowy rozsądek i umiar, posiadając drugiego plejaka wraz z egzemplarzem NBA Street „jedynie wszędzie tam, gdzie w domu stoi telewizor”, to wypowiedź BigBoia zdaje się zdradzać pewne oznaki uzależnienia. Pozwolicie, że zacytuję za słynnym magazynem wypowiedź rapera: „PS2 rządzi! Na tę konsolę wyszło mnóstwo dobrych gier, grafika wymiata, a genialny kontroler leży w dłoni jak ulał! Peesdwójki są wszędzie w mojej chacie!

Madden NFL: każdy raper ma na ścianie plakat Scarface'a i peesdwójkę (lub Xboxa) z Maddenem.



Główne danie to oczywiście VR Missions. Potężna porcja trzystu (!) zadań zapewni sporo zabawy wszystkim miłośnikom wyzwania.



Nieco ponad rok temu MGS2 uderzył posiadaczy PS2 niczym piorun, dzieląc ich na wyznawców i prześmiewców.

Alternative Missions

To wariacje VR Missions. O ile misje VR mają miejsce w symulatorze, to Alternative Missions odbywają się w rzeczywistych lokacjach z gry i raczej starają się być w miarę realistyczne. A to trzeba zrobić fotki, a to rozbroić bomby. Co ciekawe, niektóre z tych misji miały podobno znajdować się w MGS2 jako część scenariusza, ale ostatecznie Kojima nie znalazł dla nich zastosowania. Szkoda - przedłużyłoby czas potrzebny do ukończenia gry. Fajnie jednak, że się nie zmarnowały i zostały umieszczone w Substance.

Snake Tales

Jeśli w jakiś sposób jesteście uprzedzeni do Raidena, z pewnością spodoba się Wam Opowieść Snake'a. W przeciwieństwie do VR i Alternative, Opowieści mają swoją fabułę - choć niestety podaną w formie tekstu do odczytania przed misją. Animowane scenki w tym przypadku byłyby jak najbardziej wskazane. Misji jest pięć i choć nie są zbyt długie i rozbudowane, dają sporo radochy -

Metal Gear Solid 2

Pierwsza grupa to fani Kojimy i jego dzieła, osoby potrafiące czerpać z każdej sceny, sekwencji czy sytuacji w grze masę radości. Druga zaś to gracze, którzy nigdy nie zaakceptowali Kojimy-reżysera, Kojimy mającego wielkie ambicje filmowe, a do dyspozycji „jedynie” PlayStation 2. Inna sprawa, że nie znając języka angielskiego rzeczywiście nie ma czego w MGS2 szukać, ale to oczywiście jest tylko moje zdanie i nie dotyczy wszystkich. No tak, nie ma co dłużej ukrywać. Uważny czytelnik po tym lekkim ataku na anty-fanów MGS2 wie, co myśleć o autorze tego tekstu. Kojima-san to jeden z moich bogów, konsolowych guru. A Metal Gear Solid 2 to dla mnie rewelacyjna gra. Jeśli wydaje się Wam, że jest inaczej - Wasza sprawa. Prawda jest taka, że MGS2 i tak jest lepszy od dziewięćdziesięciu pięciu procent gier, które ukazały się przez ostatnie pięć lat. I to jest fakt.

Substancja

W rok po ukazaniu się MGS2 Hideo proponuje nam rozszerzoną wersję. Osoby zajmujące się marketingiem w Konami opisują Substance jako „pełną, kompletną

wizję pana Kojimy, której nie mógł zrealizować w momencie premiery MGS2 z różnych powodów”. Tere-fere, my wiemy swoje. MGS Integral musiał dobrze się sprzedawać na PS one, skoro niemal od razu po wypuszczeniu MGS2 Konami zapowiedziało MGS2: Substance. Nie mam jednak czasu ani miejsca na jałowe dywagacje nad tym, czy Konami i Kojima postępują moralnie. Ważny jest finalny produkt, który właśnie wiruje w czytniku PlayStation 2. A Substance jest pod tym względem doskonałe. Pakiet zawiera nie tylko właściwą grę, ale także mnóstwo dodatków i bonusów, na widok których każdemu fanboyowi zjeżdżają się włosy na plecach. A więc po kolei.

VR Missions

Esencja Substance, oczywiście oprócz Sons Of Liberty. Jeśli masz jeszcze gdzieś płytkę z MGS: VR Missions na PSX'a, absolutnie pokochasz te z Substance. Są jeszcze bardziej przewrotne i wydumane, a przy tym zabawne, wciągające i oczywiście trudne. Misji jest ponad trzysta i zostały podzielone na cztery kategorie - Sneaking, Weapon, First Person View i Variety. Każda z

Substance

kategorii podzielona jest na sekcje - na przykład przy zabawach z bronią (Weapons Mode) trzeba zaliczyć zadania z każdym śmiertelnościami narzędziem, jakie znajdowało się w grze. Misje zorganizowano tak, by korzystały z niemal wszystkich patentów, jakie poznałeś we właściwej grze: skradania, cichego pozbywania się strażników, obsługi wszelkich rodzajów broni i tak dalej. Oczywiście największa frajda to misje Variety, w których zadania są mixowane i pojawiają się nasi ulubieni strażnicy w wersji extra large, zajmując połowę ekranu. Gdy przebijesz się przez odpowiednią liczbę podstawowych misji odblokowują się wariacje głównych bohaterów, polegające na zmianie strojów - choćby Ninja Raiden i kolejne misje dla nich. Można się w nie bawić długo i namiętnie i jeśli kogoś wciągnęły, to raczej nie ma szans, by się nimi znudził.

zwłaszcza, że są momentami piekielnie trudne i nie ma radaru. No, ale w końcu można popływać jako Snake na platformie!

Skateboarding

...Is Not A Crime. Jeśli macie ochotę (a wiem, że macie), możecie poszaleć sobie na desce na Big Shellu jako Raiden albo Snake. Konami ma na koncie kilka skejtowych gier, które same w sobie są dość przeciętne - jednak jako bonus zestaw skejterskich misji jest jak najbardziej w porządku. Poza tym fajnie jest zobaczyć Raidena czeszącego triki z mieczem ściskany w garści. Zadania są standardowe dla gier skejtowych - zdobądź punkty, znajdź jakieś śmiecki i tak dalej. Animacja trzyma sześćdziesiąt klatek na sekundę, a spowolnień nie zauważyłem. Czasem tylko w oddali widać, jak dorysowuje się fragment platformy. Sterowanie różni się nieco od Hawka, ale po kilku chwilach będziecie mieli je obcykane.

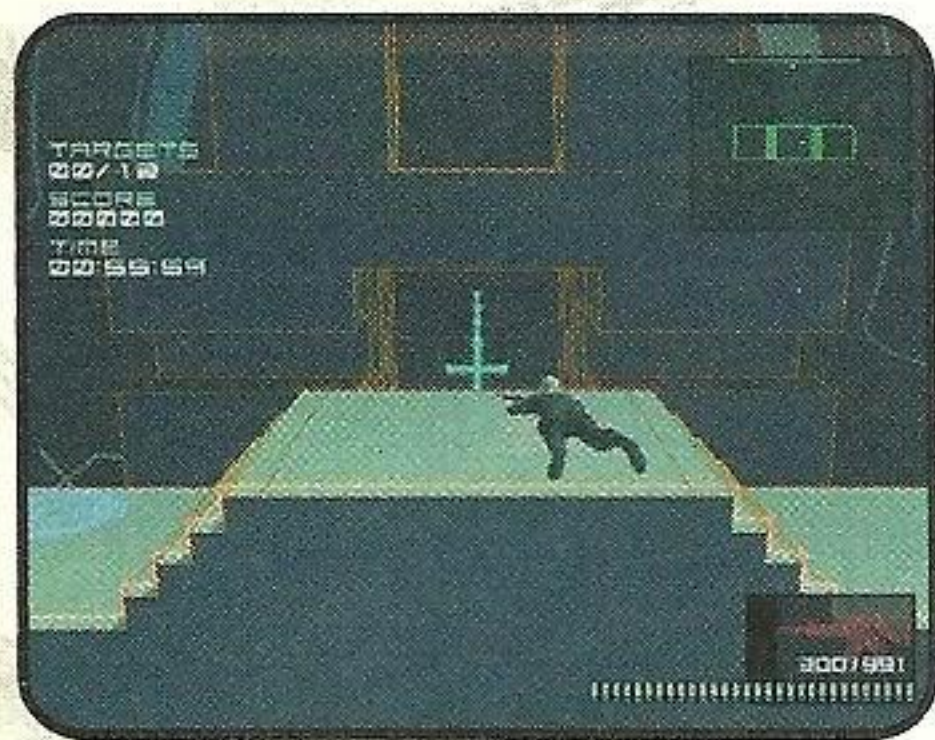
More and More

Jest tego jeszcze więcej - choćby wszystkie bonusy odkrywane po przejściu MGS2 (Boss Survival, Theatre z podstawianiem dowolnych postaci do przerywników czy poziom Euro Extreme dla masochistów). A zebraliście wszystkie Dog Tagi? Zrobiliście użytek z aparatu cyfrowego? W Metal Gear Solid 2 Substance można grać i grać, co chwila odkrywając coś nowego.



Skateboarding dostępny jest od samego początku. Zabawna sprawa... Ale nie najwyższych lotów - silnik pochodzi z Evolution Skateboarding.





Sneak Tales - zupełnie nowe przygody Snake'a (ale w lokacjach z MGS2). Trudne, ale ciekawe.

The Document

Do europejskiej wersji MGS2: S Konami dorzuca zupełnie za friko płytę zatytułowaną The Document Of Metal Gear Solid 2. To najlepszy dodatek do gry, z jakim miałem przyjemność obcować - prawdziwe mistrzostwo świata w dziedzinie bonusów. Co ciekawe i warte odnotowania, The Document... kosztuje w USA jedynie 20 dolarów. Cóż za wspaniałomyślność ze strony Konami!

Dobra. The Document... to interaktywne kompendium wiedzy na temat MGS2. Znajdziecie tu tony, prawdziwe tony szkiców, artów, trailerów, zdjęć, tekstów... Dosłownie wszystko na temat MGS2. Ba, macie nawet możliwość dowolnego przyglądania się trójwymiarowym modelom postaci i obiektów, a nawet dowolnej zabawy kamerą podczas odtwarzania filmowych scenek z MGS2! Są też informacje techniczne, scenariusz, notatki Kojimy... A jako bonus, pięć VR-Misji, mała zagawka Substance - bowiem The Document... ukazał się w Stanach i Japonii jakiś czas temu. Wspaniała, fantastyczna płytka.

Z Review Copy przegód kilka

Nasza recenzowalna wersja przyszła na trzech płytach DVD - dwie poszły na MGS2: S i jedna na The Document Of MGS2. Co ciekawe, konsola co jakiś czas sama wysuwała kłapkę z płytą, jakby zachęcając do zmiany (ale nie pisać nic na ten temat). Zmieniałem i wczytywało się dalej. Zobaczymy, czy sklepowe wydanie nie będzie znajdować się na dwuwarstwowej płycie DVD (jak na Xboxa), co wyeliminuje ewentualne wachlowanie. Przypomniała mi się Amiga, heh... Damy znać. Nie piszemy także o wersji na Xboxa, ponieważ dystrybutor nam jej nie dostarczył i musimy poczekać aż do premiery. Być może do niej także będzie dorzucony The Document...?

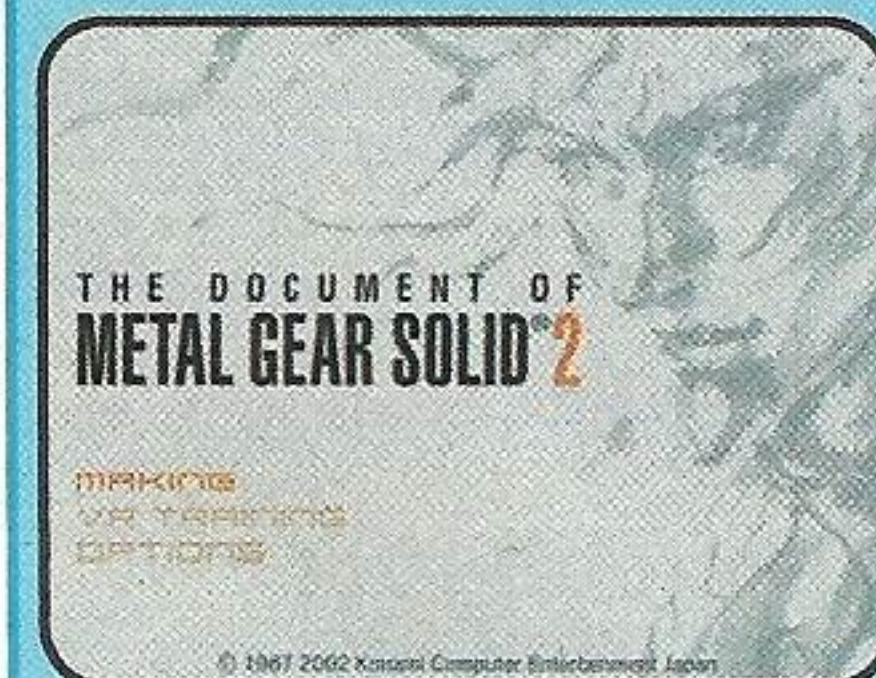
Kupić? Nie kupić?

Czy MGS2 się zestarzał? Raczej nie. To jedna z gier, które będą chętnie



DOCUMENT OF MGS2

Wydana w Japonii i USA płytka kosztowała 20 dolarów. Europejczycy dostaną ją w zestawie gratis!



Document Of... Podzielony jest na dwie sekcje. Najważniejsza to oczywiście „Making Of”.



Znajdziecie tu m.in. eksperymentalne modele, które nie znalazły się we właściwej grze...



...setki szkiców i zdjęć obrazujących produkcję jednej z najlepszych gier na PS2...



...A także pięć stosunkowo trudnych VR Missions - to zagawka przed Substance.

kupowane aż do końca PlayStation 2. Podobnie jak to miało miejsce w przypadku MGSa. MGS2 jest wielki i będzie większy dzięki Substance. Nie bez znaczenia jest także The Document, jakby nie było dodawany za darmo. Znam gości, którzy MGS2 kończyli po dziesięć razy. Substance jest właśnie dla nich - więcej, i więcej towaru, aż do pełnej sytości. Znam też takich, którzy w MGS2 jeszcze nie grali i Substance także jest dla nich, bo zdecydowanie warto sprawdzić na sobie co tak wychwala ten nawiedzony Gulash, a przy okazji zaopatrzyć się w „pełną” wersję gry. A dla tych, którym nie podobał się MGS2 i tak nie ma powrotu na jasną stronę Mocy.

Gulash



Alternative Missions to wycięte z MGS2 sceny akcji. Które, na dobrą sprawę, Kojima mógł zostawić - są niezłe.

PlayStation 2

„Kompletny” MGS2. Ja bym sobie go kupił.

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Dolby Digital 5.1 (scenki)

9.0

Fachowe dekapitacje to jeden z elementów The Mark Of Kri, który buduje niezapomniane wrażenie. Takie, jak kiedyś w Mortal Kombat...



periodyku po raz kolejny popisują się znajomością tematu. Bo widzicie, tak się składa, że Newsweek niemal w każdym tekście poświęconym tematyce konsol popełnia błędy merytoryczne. Ale to przecież z punktu widzenia redaktorów nieistotne, tak długo, jak na jego łamach pojawiają się kolorowe ilustracje. Nieprawdaż?

Tak więc widząc screen z Mark of w kontekście zapowiedzi gier nowej generacji zaśmiałem się w duchu. Pokazują takie nie wiadomo co, w dodatku zupełnie, wybaczenie żarcik,

po wszystkich przyciskach i przypadkowo pozbywam się wypranych z instynktu samozachowawczego przeciwników. Rozegrał to ze mną klasycznie.

Tak mniej więcej przekonywałem się do Mark of Kri. Od całkowicie niechętnego nastawienia do dziecięcej fascynacji. Od tamtej pory trzymałem rękę na pulsie i kiedy w końcu pojawiła się grywalna, recenzowalna wersja, złożyłem Gulashowi propozycję nie do odrzucenia i szybko zabrałem się do roboty.

The Mark Of Kri

Jeżeli nie zainteresuje Was śliczna grafika, gloryfikowanie krwawej przemocy i rewolucyjny system walki 3D, to może zechcecie wiedzieć, że postacie Mark of Kri są obdarowane absolutnie najchłodniejszymi tatuażami w historii gier video.

No dobra. Tylko, żeby nie było: nie ja to wymyśliłem. Było sobie podłe zaklęcie, które mogło przywołać demony ze świata zła. Zaklęcie było złe, więc dobrzy ludzie pomyśleli, że podzieli je na sześć części, a następnie części te wytatuują na skórze potomstwa swoich strażników - ot, jacy mądrzy. Jak to zwykle bywa minęło trochę czasu, ludzie zapomnieli o

niebezpieczeństwie i trochę się wyluzowali. A tymczasem jakiś niegodziwiec zaczął szlachtować kolejne rodziny strażników i wraz ze skórami pokonanych zdobywać części składowe owego strasznego zaklęcia. Tymczasem witamy młodego, prawego i żadnego przygód Rau. Ten kandydat na bohatera wyrusza spod skrzydeł swego nauczyciela i mentora - potężnego, jednookiego Baumusa na całkiem niewinną przygodę. Oczywiście Rau jest w samym centrum tej hecy, ale udajmy, że się tego nie domyślamy, zanim rąbka tajemnicy nie uchylą przed nami scenarzyści Mark of Kri.

POZNAJMY SIĘ

Kiedy w jakimś Newsweeku, przy okazji materiału o nowych grach konsolowych, ujrzałem screen z Mark of powiedziałem sobie - oho, panowie z fachowego

niemarkowe. A przecież samo Sony szykuje klasyczne maskotkowe rzeczy pokroju Sly Coopera czy Ratchet&Clanka. No, a my oglądaliśmy screen z Mark of Kri. Tragedia.

Potem jakoś tak nadszedł czas pogrania w Mark of Kri na ECTS'ie. Gra była demonstrowana w wydzielonej od reszty części, w hali PlayStation Experience. Na początku nie bardzo skumałem, dlaczego gra z cukierkową, animowaną grafiką trafia do miejsca od osiemnastu lat, ale bardzo szybko miałem okazję się o tym przekonać. Moje niewprawne, początkowe ruchy szybko dostrzegł i skorygował sympatyczny okularnik z Sony San Diego Studios. Po kilku pierwszych krokach i przypadkowym wysłaniu Kuzo na sprawdzenie, co się dzieje z przodu trafiałem w końcu na grupkę wrogów. Szybkie kółko analogiem, kilka machnięć mieczem i efektownych, choć nieco makabrycznych animacji później doszedłem do wniosku, że coś w tym jest. Kilka dalszych chwil, stealth kill i efektowne combo wykrzykane w brzmiejącej obco, ale bardzo melodyjnej mowie. Łyknałem Mark of Kri jak pelikan. Po przejściu małego mostka zostałem zarżnięty przez otyłego jegomościa i postanowiłem ruszyć by obejrzeć inne gry, ale dobre wrażenie pozostało. Szczególnie, że działający z talentem obnośnego sprzedawcy koleś z uznaniem cmokał i kiwał głową widząc jak beztadnie klepie

A CO TO?

Czym Mark of Kri nie jest?

Nie jest klasyczną trójwymiarową bijatyką.

A przynajmniej - nie tylko. Nie jest także skradanką, ale za to ma sporo jej elementów. Nie jest także kolejną kolorowaną przez fanatyków z Disneya cikliwą opowieścią. Choć nie brakuje jej charakterystycznych dla bajek wujka Walta

motywów. Z całą pewnością za to nie jest żadną przygodówką, co mogłyby sugerować: sposób przedstawienia akcji i ogólny klimacik. Ale jest za to bardzo splatterowa. I potwornie fajna. Mark of Kri utrzymane jest w bardzo egzotycznym dla nas klimacie polinezyjsko/nowozelandzkim. Śpiewny język, skośne rysy, przefachowe dziury i spokojna, kojąca muzyka. Bardzo kompletna i przemyślana koncepcja. Animacja potrafi chrupnąć przy walce z większą liczbą przeciwników na ekranie, ale nie przeszkadza to tak bardzo, jak mogłoby się wydawać. Za to jest przesłiczne powstawanie rysunków przed misjami i to



Gdy Rau rozpędzi się, działa niczym prawdziwy berserker - maszyna śmierci, z pianą na ustach rzucająca się do walki z przeważającymi siłami nieprzyjaciela.



ujęto mnie za serce. Podczas ładowania poziomu na naszych oczach powstaje obrazek - najpierw szkic, potem kolor, a na końcu przechodzi to w scenę z początku danego poziomu - pełen trójwymiar i full color. Piorunujące wrażenie.

Decydując się na kolorową, lekko zniekształconą grafikę i odpowiednio komponującą się z tym wszystkim animację, goście z San Diego Studios uczynili całkiem rozsądny krok. Trzecia generacja konsolowych trójwymiarówko-platformerów obstawiała praktycznie wszystkie pola (cel-shading, 3D, 2D), ale ręcznie malowanej, starannej i lekko zniekształconej animacji nikt nie zaproponował.

Jednak wlewając do kociołka śliczne szkice, bogatą w detale stylizację polinezyjską i bryzgającą krew poważyli się na krok już mniej rozsądny. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Animacje rozpruwających, przetrąbiwających, dekapitowanych, rozczłonkowanych i nabijanych na

włócznie postaci w kolorowym, cukierkowym

i ślicznie pomalowanym świecie? Oczywiście! No nie wiem, może coś ze mną jest nie do końca w porządku, ale syci mnie dźwięk stosownie chrzęszczącego kręgosłupa, w który wbijam włócznię. Wbijam ją pelzającemu w kałuży własnej krwi nieszczęśnikowi, muszę dodać. Bardzo dużą przyjemność sprawia mi też obserwacja misiowatego, ale obdarzonego kocimi ruchami Rau, skracającego karki niczego nie podejrzewającego wroga. Zwłaszcza, kiedy powoli podkłada się do stojącego za załomem przeciwnika i już po chwili mamy małe ukrzyżowanie.

Gra została podzielona na pięć misji, poszatkowanych jeszcze na dodatkowe etapy. Każda z misji to oddzielny rozdział z odrębną stylistyką i przeciwnikami. Jest bagienne miasteczko, ośnieżona forteca, dżungla, las i świątynia śmierci. Pomiędzy misjami Rau trafia do karczmy, w której może rozmawiać ze znajomymi oraz trenować świeżo poznane zagrania. Tu akurat należałoby wspomnieć o bardzo sensownym poradniczkach, który w trakcie gry przedstawia nowe techniki i pozwala poznać mechanizmy rządzące jej światem.

Z karczmy mamy też możliwość zajrzenia do starca, który odpowiada za wszelkie sekrety i bonusy w grze. Po zaliczeniu poziomu i wypełnieniu zadań zleconych przez Baumusa (na przykład wykonaniu odpowiedniej liczby określonych stealth killi albo odrąbaniu kilkudziesięciu głów) otwierają się specjalne areny. Po wypełnieniu zadań na tych arenach (są tylko dwa typy zadań - wybijcie określoną liczbę

Sposób, w jaki Rau walczy z przeciwnikami przypomina balet. Przepiękny, efektowny balet z bronią białą i fruującymi na boki członkami przeciwników.



przeciwników w odpowiednim czasie lub przy użyciu odpowiednich technik) otrzymujemy nagrody - dodatkowe stroje oraz grafiki z gry. Stroje są całkiem fajne - jest nawet jeden stylizowany na Conana Barbarzyńcę (tego pomalowanego w czarne pasy, kiedy ekipa wybierała się do świątyni Setha). Ogółem pod tym względem gra jest dopracowana - wyzwania robią się dosyć szybko trudne i tylko odkrycie

późniejszych strojów może być problematyczne.

WALKA

Główny nacisk w grze położony jest na walkę. Oczywiście, niezwykle ważną rolę odgrywa też skradanie. Szczególnie, że nie ma tu żadnych bonusów

czy sekretów wręczanych za przebiegnięcie niepostrzeżenie stu pięćdziesięciu kroków, albo też za wyeliminowanie tylko i wyłącznie absolutnie niezbędnych celów. W Mark of Kri skradanie się ma cel czysto praktyczny - jeżeli po kryjomu pozbedziesz się jednego gościa to znaczy, że w razie nagłego alarmu podniesionego przez strażnika będziesz miał o jednego mniej do rozwalenia. Mark of Kri to jedna z tych gier, na które połowa składu redakcji „Faktów” w TVN czeka z zapartym tchem. To jedna z tych pozycji, które można by jednym tchem wymieniać obok tak popularnych wciąż pozycji jak Mortal Kombat czy Doom - wiecznych bohaterów reportaży o przemocy w grach. To jedna z tych pięknych gier, w tak sugestywny sposób pokazujących akty przemocy, że nic tylko chwycić miecz i wybiec do szkoły szlachtować kolegów, wykrzykując krótkie słowa z dużą liczbą literek u, f, k i r. Jednym słowem - to jedna z tych gier, gdzie warto jest zabić wszystkich, którzy pojawiają się na ekranie.

No więc skradanie jest, ale w zasadzie tylko po to, żeby zabić. I dobrze. Ale co jeżeli zakraść się nie uda? Wtedy zaczyna się najpiękniejszy bijatykowy balet po tej stronie konsol nowej generacji. Płynność, z jaką Rau przechodzi od jednego ciosu do drugiego, jego hipnotyczny taniec - różny dla każdej trzymanej w rękach broni całkowicie mnie zniewolili. Walkę obsługujemy trzema przyciskami geometrycznymi. Tyle, że pierwszy to właściwy atak, a pozostałe - modyfikatory. Modyfikatory służą do wyprowadzania kombosów. Wciśnięcie cztery razy pod rząd X-a to nic szczególnego - ot, zwykły, czterociosowy komplecik. Żebyśmy się jednak dobrze zrozumieli - przeciwnicy nie znoszą tego lekko, ale to jeszcze nie jest to. Wciśnięcie odpowiedniej kombinacji X-a i modyfikatora, a potem dwa razy drugiego to już



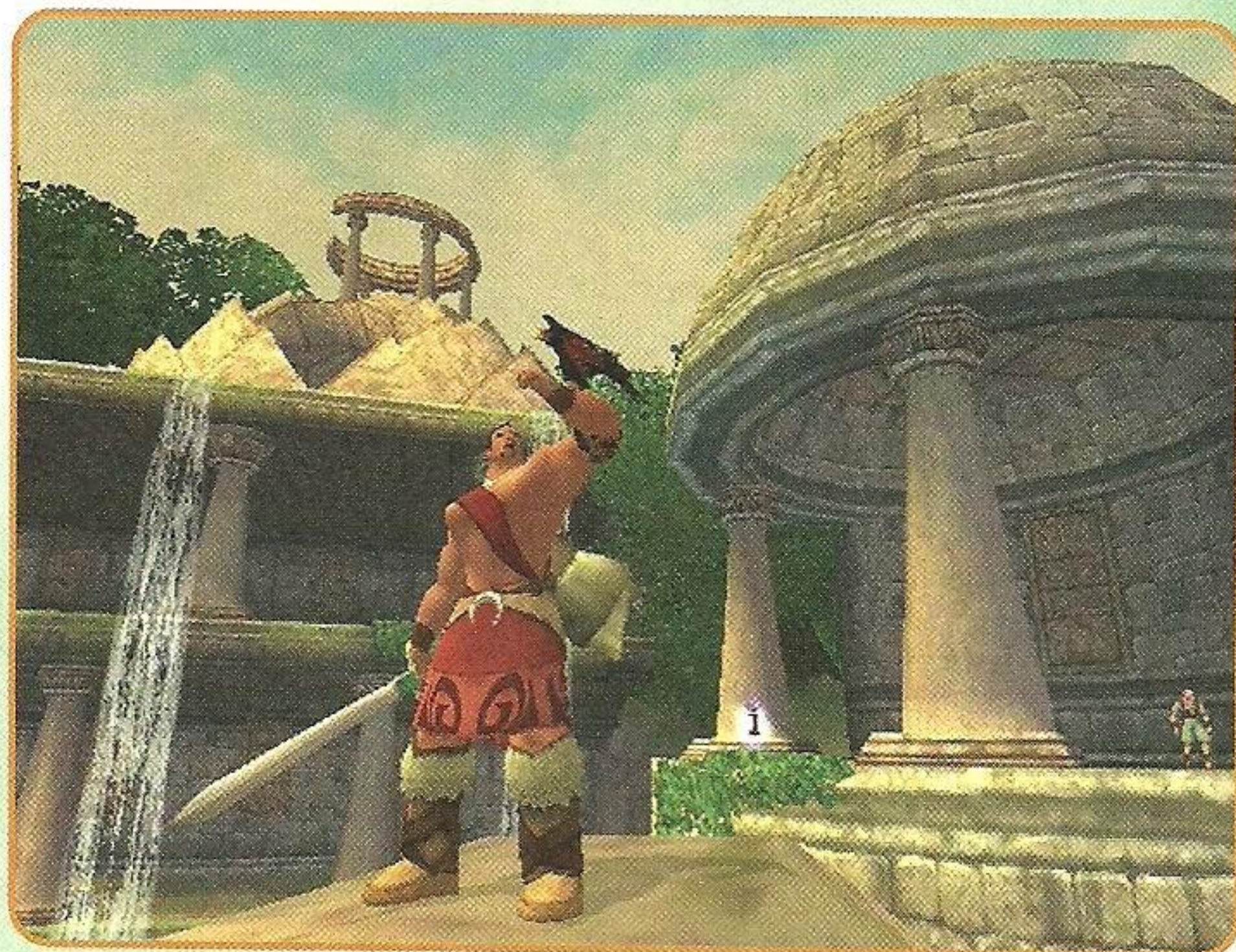
Dajcie The Mark Of Kri realistyczną grafikę a la The Getaway, a zobaczycie jak autorzy są publicznie kamienowani i krzyżowani przez nawiedzonych obrońców moralności...

specjalne kombo z własną animacją, spowolnieniem akcji i wyskakującymi na ekranie kolejnymi członami nazwy. Są tu prawdziwe perełki. Co powiecie na combo, w którego rezultacie kilkakrotnie trafiony wroć zostaje na tę włócznię nabity, a ona następnie zostaje oparta na ziemi o przeciwny koniec? Panu szaszykowi nie pozostaje nic innego tylko zsunąć się po całej długości i wylądować na ziemi. Jest też matriksowe zwolnienie akcji przy ciosie toporem, przy którym Rau rozkręca oreż, podrzuca go, sam robi w powietrzu obrót dookoła własnej osi... Po czym łapie stylisko broni i potężnym, zamasytym ciosem rozcina na pół cokolwiek stoi mu na drodze. Nie chce zdradzać wszystkich animacji - dość powiedzieć, że każdy komplecik opisany jest w wygodnym, dostępnym w każdej chwili menu. Spokojnie więc możecie sobie poeksperymentować. Dość powiedzieć, że animacje są bardzo ładne, combosów jest sporo i dzięki temu walka jest naprawdę efektowna. Efektowna jest jednak nawet bez przeprogramowanych serii ciosów. Modyfikatorami łatwo jest bowiem posługiwać się podczas walki z jednym, czy dwoma adwersarzami, ale kiedy jest ich więcej, rozważne jest ich ołanie (tym bardziej, że jakiegokolwiek trafienie wroga przerywa nam combo) na rzecz funkcjonalności.

Kiedy w Mark of Kri widzimy przeciwnika, szybko kręcimy prawą gałką analogową. Aktywuje to system lockowania się na wrogach, przedstawiony w postaci promienia wybiegającego z Rau. Kiedy promień trafi na przeciwnika, oznacza go pierwszym dostępnym symbolem geometrycznym - czyli X-em. Gdy naciśniemy X, Rau spróbuje zaatakować przeciwnika. Jeżeli ten stoi blisko, Rau użyje ciosu bliskiego, jeżeli dalej, spróbuje ataku z dystansu. Liczba przeciwników do zaznaczenia zmienia się wraz z bronią - po uzyskaniu włóczni Rau może zaznaczyć sześciu (po dwóch na każdy przycisk - zawsze wybiera wtedy najbliższego, ale potrafi też trafić przy okazji drugiego), a po zdobyciu potężnego topora - dziewięciu (po trzech na każdy przycisk). Z toporem to już jest w ogóle osobny rozdział i straszliwa jątka, ale niestety tylko w ostatnim poziomie. Przynajmniej do czasu odnalezienia wszystkich tuku (nie pytajcie, co to jest, wygląda trochę jak ozdobny kołczan), kiedy to otwiera się



możliwość używania wszystkich broni na wcześniejszych poziomach. System walki polega więc na odpowiednim wciskaniu przycisków, kiedy jesteśmy w pobliżu przeciwników, blokowaniu ciosów, a także odpowiednim wykorzystywaniu odległości i ciosów rażących kilku jednocześnie. Wydawałoby się, że bijatyka, w której całą walkę obsługuje się zaledwie trzema przyciskami musi być potwornie zacięta albo prostacka. W rzeczywistości jest wręcz przeciwnie. Dopiero po nauczaniu się wszystkich ciosów, sprawdzenia jakie są ich plusy i minusy oraz po opanowaniu umiejętności wykorzystywania ataków z daleka do trafiania kilku wrogów sprawa nabiera prawdziwych kolorów. Dopiero walcząc z dziewięcioma zaznaczonymi przeciwnikami stojącymi dookoła i pływając w tańcu śmierci można docenić głębię tego systemu. A także jakość animacji naszego bohatera. Oczywiście masyhuąc też można sobie jakoś poradzić, ale nie na dłuższą metę. Naprawdę, walka zaznajomionego z tajnikami tego systemu gracza przypomina krwawy balet. Bardzo krwawy, ale nie mniej uroczy. Może czyni to płynna animacja, może - stylizacja grafiki, ale to wrażenie jest dla mnie całkowicie nieodparte. Przeciwnicy nie są może orłami, ale do zupełnych głupków także nie należą. Sami też potrafią blokować nasze ciosy, a ponadto część z nich siedzi niczym rybki w puszcze - nie sposób ich tknąć bez wcześniejszego wypakowania ich ze zbroi. Dopiero po rozłupaniu pancerza (przy efektownym rozbrygu na wszystkie strony jego rozwalonych kawałków) dobieramy się do mięska. A. Ekscytując się tym wszystkim zapominałbym o łuku. Po znalezieniu łuku przelączamy się na widok z oczu Rau albo standardowo zaznaczamy cele analogiem. Po ich zaznaczeniu Rau szybko szyje we wroga i zabija go zwykle trzema strzałami. Gorzej, jeżeli



Wierny przyjaciel Kuzo pomaga bohaterowi w jego krucjacie. Ptak nie robi wrażenia na przeciwnikach. Robią spory błąd...



przeciwnik ma zbroję. Przy przelączeniu się na widok z oczu możliwe stają się jednorazowe strzały śmierci - wystarczy tylko wycelować łuk nad głowę przeciwnika i czekać, aż pojawi się stabilny, jasny symbol X-a. Jeszcze tylko puszczaemy cięciwę i namierzony pada martwy. Strzały służą także do odwracania uwagi wrogów - wystarczy wypuścić grot w zawieszoną na gałęzi patelnię, albo zwierzątko, który przestraszony przegalopuje przed patrolem, aby wrogowie odwrócili się do nas plecami stając się łatwym łupem.

Spotkałem się z opinią, że w Mark of Kri brakuje walk z bossami. Rzeczywiście - nie pojawiają się tu wielcy goście z ogromnymi paskami energii, ale mnie to akurat nie przeszkadza. Wprawdzie są potężniejsi wrogowie, ale to mimo wszystko szeregowie ludki z nieco lepszą zbroją i uzbrojeni w coś większego (czyli zwykłe topór). Faktem jednak jest to, że ktoś, kto czeka na bossów srogo się zawiedzie. Na dobrą sprawę nawet tych większych twardzieli można zabić jednym ciosem - rozbijając ich (pod warunkiem, że nie wyczerpaliśmy już limitu rozbrojeń na danym poziomie).

TWÓJ PRZYJACIEL KUZU

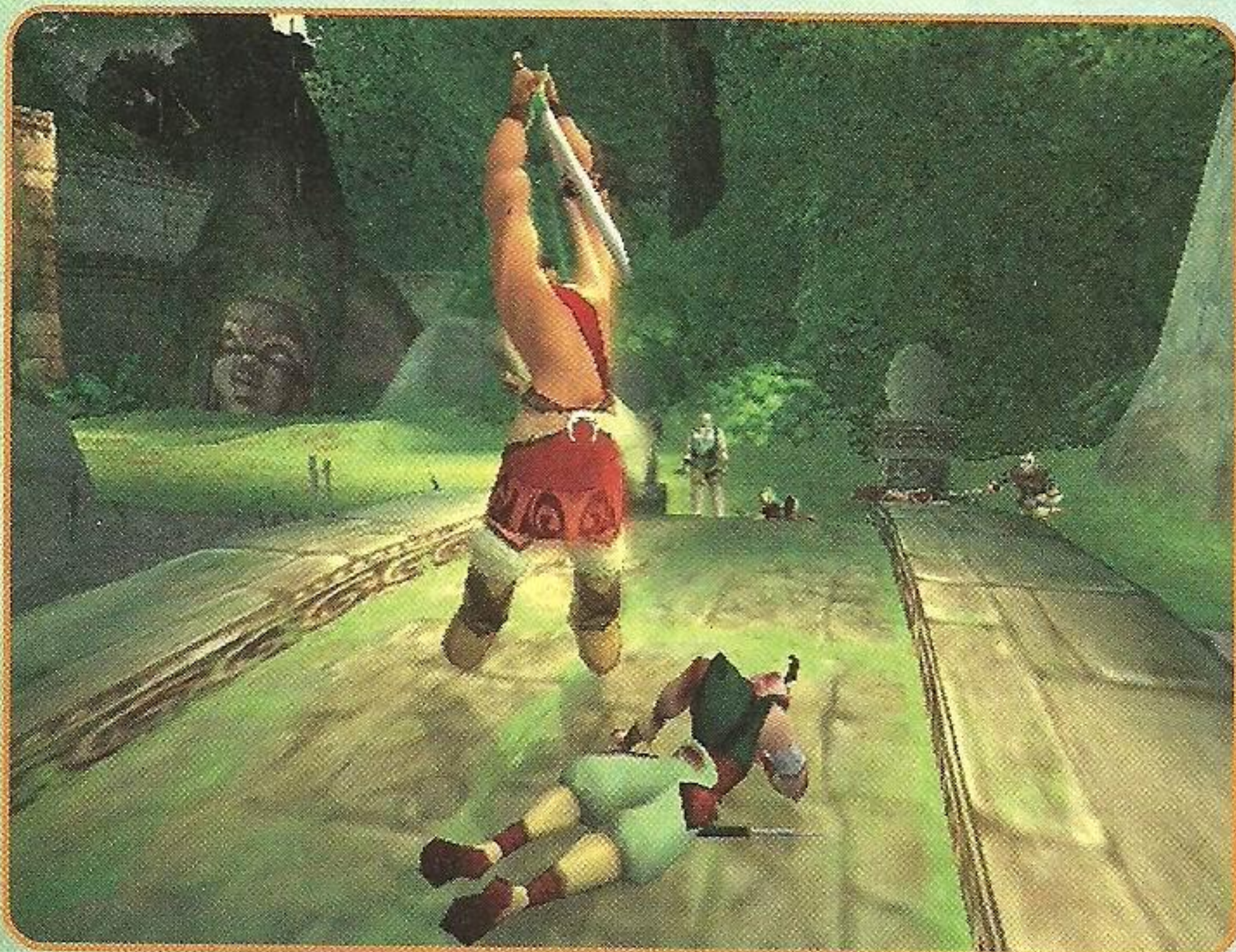
Jak

nie trudno zauważyć, Rau, zgodnie z obowiązującymi od czasu Jaka&Daxa nosi kumpla na ramieniu. W tym wypadku - niejakiego Kuzo, swego duchowego przewodnika zesłanego mu przez dobrych bogów. Kuzo ma dwie role. Kiedy gdzieś widoczny jest charakterystyczny słup światła z symbolem orła, możemy wysłać w tamto miejsce ptaka. Możemy przelączyc się na widok z jego oczu i zobaczyć, co nas czeka. Kuzo nie budzi zainteresowania przeciwników. To ich poważny błąd, ale tutaj akurat działa teoria Darwinowska. No więc Kuzo lata i wypatruje dla nas wrogów, czasami pomaga przesunąć jakąś dźwignię (czerwony słup), albo

odczytuje starożytne napisy wyjaśniające całe zamieszanie wokół zaklęcia. W razie czego potrafi też zbierać przydatne pergaminy do zachowywania gry, których zresztą Rau może nieść tylko ograniczoną

liczbę. Ostatnia przydatna umiejętność

Kuzo to straszenie ptaków, które podrywając się do lotu odwracają uwagę strażników. Druga, mniej ważna z punktu widzenia samej



Tak, w chwilę potem Rau zrobił to, o czym teraz myślicie. Dokładnie tak. Brutalnie? Owszem. Ale gra przeznaczona jest tylko dla dorosłych.



jatki, ale istotna dla fabuły jest rola Kuzo jako narratora. Podkładający jego głos aktor nieźle się wczuwa w relacje czynów swego pana. Skoro zaś przy tym jesteśmy, to Rau też jest niezłym kozakiem - jego pełne wściekłości ryknięcia czy wykrzykiwane nazwy combosów są naładowane emocjami. Tu nie tylko widać, że gramy prawdziwym twardzielem z najbardziej fachowymi tatuażami w historii konsol - ramię, noga, nawet połowa brody i czoło! - ale też słysząc. I to jest dobre. Bardzo dobre.

MDK3

To jest oddzielny temat Mark of Kri. Dopiero przy takich grach jak Tenchu czy Mark of Kri możemy przekonać się jak wiele zawdzięczamy staremu, dobremu Mortalowi. Jasne, mówcie sobie o tym, jak to w Tenchu najfajniej jest omijać przeciwników i zabijać tylko cel. I tak połowa osób przestała w to grać po obejrzeniu wszystkich animacji stealth killów obydwóch postaci. Sam jakoś tak wymiękłem, kiedy grając w Tenchu 3 na E3 przy szóstej próbie zakradnięcia się do jakiegoś nadzwyczaj czujnego strażnika dowiedziałem się, że chwilowo jest tylko jedna animacja, bez względu na to, czy zjdziesz się go z przodu, tyłu, boku, i tak dalej. W Mark of Kri stealth kille to prawdziwa poezja. Rau opisuje się kilkoma różnymi efekciarskimi akcjami, w zależności, czy chodzi o zwyczajne stealth kill, group kill, wall kill czy roof kill. W pierwszym wypadku chłopak na przykład zakrada się po cichu do wroga, łapie go za szyję, kładzie na ziemi i potężnym chwytem, któremu towarzyszy soczyste chrupnięcie łamie nieborakowi kręgosłup. Drugi motyw polega na wsunięciu oponentowi miecza pomiędzy nogi, potem podcięcie jednej z tych nóg i wbicie miecza w

twarz.

Jest też śliczne poderżnięcie gardła przeradzające się w skrócenie o głowę z przyjęciem fachowej pozy na kilka sekund, kiedy bezwładne ciało jeszcze wiruje po katowskim ciosie. Nie zabrakło także topornego walenia wroga klingą po twarzy i wsunięcia ostrza miecza w jego twarz. Stealth kille realizujemy po zaznaczeniu wroga analogiem, a następnie zakradnięciu się do niego ze schowaną bronią. Rodzaj wykorzystanej

animacji jest, jak zauważyłem, dosyć przypadkowy. Ale to dobrze. Niech Rau sam wybierze. Tak więc po zaznaczeniu wroga powoli zbliżamy się do niego i czekamy, aż przypisany mu symbol z pada zajarzy się silniejszym blaskiem. Wtedy wystarczy wcisnąć odpowiedni przycisk.

Przy group killach sprawa wygląda analogicznie. Należy jednak podejść do dwóch stojących blisko siebie (oczywiście tyłem) wrogów i w odpowiednim momencie nacisnąć symbole przycisków, które mają nad głowami. Wtedy Rau po cichutku zajmuje się najpierw jednym, a następnie drugim z panów. Też nieźle. Wspaniale są za to akcje z wall killami. Aby zakończyć życie wroga w ten sposób, przytulamy się najpierw do ściany i idziemy wzdłuż niej aż do rogu, za którym Kuzo wypatrzył patrolującego nieprzyjaciela. Po dojściu na odpowiednią odległość i wyczuciu terenu za pomocą analogowego radaru wystarczy jeszcze tylko nacisnąć przycisk. Wtedy Rau chwytą gościa za fraki, wali nim o ścianę, po czym wbija mu jego własny miecz. Drugim niezłym wall kilem jest pochwylenie przeciwnika za kark oraz spodnie i trzykrotne uderzenie zgietym pechowcem o ścianę. To tak jakby ochroniarz próbował otworzyć drzwi nawaloną gością, który właśnie się zrzygał pod stolikiem.

Tyle,

że w Mark of Kri zamiast drzwi mamy ścianę z kamienia i Rau wcale nie chce jej otworzyć. Już po pierwszym,



Grafika traci na szczegółach, ale niesamowicie zyskuje na stylistyce. Designerzy mieli sporo pracy przy tej pozycji. Brawa dla nich.

ewidentnie śmiertelnym uderzeniu, Rau jeszcze dwa razy poprawia, ostatni raz waląc gościem niemal delikatnie. Z kolei roof kille polegają na zbliżeniu się do krawędzi dachu, pod którym spaceruje kolejny statysta do "Oblicz śmierci". Metodyka jest znana - szybkie zaznaczenie analogiem, naciśnięcie przycisku w odpowiednim momencie. Rau zeskakuje z dachu i odpala jedną ze standardowych animacji.

W trakcie gry pojawia się jeszcze jedna możliwość szybkiego i bezstresowego

załatwienia wroga. Do niego także należy zabrać się z pustymi rękami. Sprawa jest prosta. W trakcie walki wystarczy w odpowiednim momencie nacisnąć blok, a Rau rozbroi wroga i szybkim rzutem (albo efektywnym ciosem - zależy od broni jaką ma pan nieszczęśliwy) pozbawia go życia. Szybkie i krótkie. A gdzie tutaj haczyk? Haczyk pojawia się w miarę używania rozbrojenia. Na początku Rau rozbraja dowolnego przeciwnika za pierwszym razem, ale już po kilku sprawnych akcjach, przeciwnicy robią się sprytniejsi. Albo to Rau okazuje oznaki zmęczenia i ma kłopoty z chwytem broni w



odpowiednim momencie. Gra nie do końca to precyzuje, ale taka już rola czynników balansujących poziom trudności - za dziesiątym razem rozbrojenie wroga robi się już na tyle trudne, że nie opłaca się stać z gołymi rękami i próbować złapać go na ataku. Tracimy wtedy zbyt wiele zdrowia. Właśnie przeczytałem kilka powyższych akapitów i z przykrością stwierdzam, że jednak nie udało mi się uniknąć wizerunku popaprańca babrzącego się w wolnych chwilach w wannie pełnej resztek martwych zwierzątek, oglądającego w lustrze "Martwice Mózgu". Szkoda. A chciałem tylko napisać, że bardzo podoba mi się animacja, pomysłowość i śmiałość chłopaków z San Diego przy tworzeniu Mark of Kri.

Fantastio

Tej grze mam do zarzucenia tylko jedno. Jest stanowczo za krótka - na kilka dostojnie godzin. Zakończenie jest jednak na szczęście otwarte i liczę na to, że pojawi się następczyni. Bardzo dobrze opowiedziana, przemyślana i kompletna historyjka.

Banan



Jeszcze nie było gry utrzymanej w polinezyjsko-nowozelandzkich klimatach. Przypomnijcie sobie film Rapa-Nui... Mniej więcej o to chodzi.



PlayStation 2

Nowatorski system walki i świetna stylistyka. Świetna gra.

Wydawca: Sony
Producent: San Diego St.
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



8.8

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



SNEAKERS

Tak, tak! Moi drodzy! Wreszcie mamy najgorszą grę na Xboxa! Sneakers, to gra, w której gramy myszkami. Myszkę te szukają szczurków. O rany... Nie wiem od czego zacząć, żeby było dobrze. Acha! Myszkę mają fajny efekt futerka, który nieźle naśladuje prawdziwą sierść. Koniec plusów. Szukanie pochowanych szczurków wywołuje efekt wymiotny już po pięciu minutach. Zwłaszcza, że niektóre chowają się w przedmiotach i szukanie ich, to mordęga, jak szukanie igły wśród szpilek. Tym bardziej, że nie możemy dowolnie eksplorować trójwymiarowego świata gry. Chodzimy tylko po prostych i od czasu do czasu natykając się na skrzyżowanie, wybieramy nowy kierunek. Porażka totalna! Nuda! Graficznie uboga jak Matka Teresa, niestety w przypadku Matki Teresy ubogość była przymiotem. Potworna muzyka, animacja spadająca do dwóch klatek na sekundę. Nie potrafię powiedzieć dobrego słowa o tej grze, poza tym, że wyszła. Jeszcze tylko jedno. Obiecacie, że nie będziecie się śmiać i zobaczcie wydawcę. [Grabarz]

Xbox	
Wydawca: Microsoft	2.0
Producent: Mediaquest	
Liczba graczy: 1	



DIGIMON WORLD 2003

To całkiem przyjemny kawałek kodu, który z pewnością umili trudne chwile wszystkim posiadaczom PS one, ze zgrozą patrzącym na agonalne męczarnie swej ukochanej konsoli. W grze sterujemy bohaterem, który marzy o karierze mistrza trenerów Digimonów. W tym celu bierze udział w wirtualnej grze online, gdzie może współzawodniczyć z innymi trenerami i ich pupilami. Cała reszta wygląda jak typowy JRPG. Chodzimy, rozmawiamy, walczymy i gramy w karciankę z Digimonami. Stworki zdobywają oczywiście z czasem doświadczenie i nowe umiejętności bitewne, a żeby było ciekawiej, można się także pobawić w szalonego doktora i za pomocą tzw. Digiwolucji zmieniać formę i właściwości naszych walk mogą jedynie wywołać uczucie niesmaku, lecz rysowane tła są już całkiem mile dla oka. Ale to chyba się rozumiem samo przez się, że teraz nie kupujemy gier na PSX dla ładnej oprawy audio – video. Jeśli da się w jakiś tytuł na szaraka pograć bez skrzywienia, to jest dobrze. [QOORA]

PS one	
Wydawca: Bandai	6.0
Producent: Bandai	
Liczba graczy: 1	



BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM!

Butt-Ugly MartiansTM: Zoom or Doom! okazała się całkiem niezłą grą. Nawet jak na produkt cichy i oparty na popularnej kreskówce. Oczywiście kreskówka jak zwykle popularna to jest, ale nie u nas. Rzecz cała zasadza się na intergalaktycznym konflikcie przyszłości i chodzi z grubsza o to, żeby pokonać wszystkich w wyścigu na lewitujących tuż nad torem motocyklach powietrznych, czyli OMABach (to skrót od One Martian Air Bike). Butt-Ugly MartiansTM: Zoom or Doom! jest grą dla dzieci i tak się jakoś przyjęło w branży, że gry dla dzieci są z gruntu gorsze. Że niby gorzej się sprzedają? Nic bardziej mylnego. U nas w kraju hitem tej gwiazdki okazał się „Budowniczy Bob”. Tak więc może teraz inaczej popatrzycie na Butt-Ugly MartiansTM: Zoom or Doom! Gra ma dawać rozrywkę głównie chłopcom powyżej szóstego roku życia, tak przynajmniej głosi napis na pudełku i nie kłamie. Faktycznie jest to taki Wipeout dla dzieci. Jeździ się ślizgaczami po krętych torach w klimatach science-fiction, zbiera się do tego różne znajdkki i można się odwdzięczyć współjeżdżącym.



Zabawka nie jest zbyt trudna, więc możecie być spokojni, jeśli młodszy brat, lub synek zawołał Was z prośbą o pomoc w przejściu którejś trasy – dacie radę. Z tego samego też powodu odradzam grę dorosłym. Troszkę urągać będzie Waszemu opanowaniu joypada. Butt-Ugly MartiansTM: Zoom or Doom! jest grą pełną opcji dla kilku graczy i pełną niespodzianek w ogóle. Można oczywiście ścigać się z komputerem na czas, na wykończenie, na prostych – krótkie sprinty i tak dalej. Wszystko to dostępne jest także w trybie multiplayer, więc jest spora szansa, żeby zająć dzieciaki na urodzinach czy imieninach. Graficznie Butt-Ugly MartiansTM: Zoom or Doom! plasuje się w górnej połowie skali. Wszystko wykonano poprawnie, a nawet – nie boję się tego słowa – ładnie. Rewelacyjnie dobrano też ścieżkę dźwiękową, która łączy melodyjny pop, muzykę elektroniczną i radosne dziecięce rytmy. Jednym słowem dobra ścigałka dla młodszych graczy. Polecam uwadze. [Grabarz]

PlayStation 2 / GameCube	
Wydawca: Vivendi	6.0
Producent: Vivendi	
Liczba graczy: 1-2	



SEEK & DESTROY

Nienajgorsze udźwiękowanie, spory wybór dostępnych maszyn bojowych i możliwość ich tuningowania. I to by było na tyle, jeśli chodzi o zalety tej pozycji. Reszta prezentuje się znacznie poniżej średniej krajowej (Bułgarii, ma się rozumieć). Mamy więc jakiś bliżej nieokreślony konflikt i chorych na głowę programistów, którzy po obu stronach barykady umieścili... Gadające czołgi! No cóż, nie ma to jak po zakończonej misji usłyszeć słowa pochwały z... Lufy dowódcy, hehehe. Żelazną zasadą w przypadku tak dopracowanych produkcji jest oczywiście przeogromne zróżnicowanie misji, które w 90 procentach sprowadzają się do jednego – seek & destroy! Niewygodne sterowanie oraz superinteligentna kamera, która przy każdym zakręcie uwielbia wręcz pokazywać czołg z profilu, również nie prezentują tej gry w zbyt pozytywnym świetle. Co tu dużo mówić, szkoda na te gry marnować lasera konsoli! W US sprzedaje się ją za niecałe dziesięć dolarów. Za tyle można się skusić, żeby mieć się z czego nabijać. [QOORA]

PlayStation 2	
Wydawca: Takara	3.8
Producent: Takara	
Liczba graczy: 1-2	

CABELA'S BIG GAME HUNTER FISHERMAN'S CHALLENGE

Taki, dla przykładu, Sienkiewicz nigdy nie był na Ukrainie. Ilekroć więc czytacie opisy stepów ukraińskich, miejcie na uwadze fakt, że Sienkiewicz opisuje w nich stepy amerykańskie, które z kolei były jedynymi stepami, jakie widział.

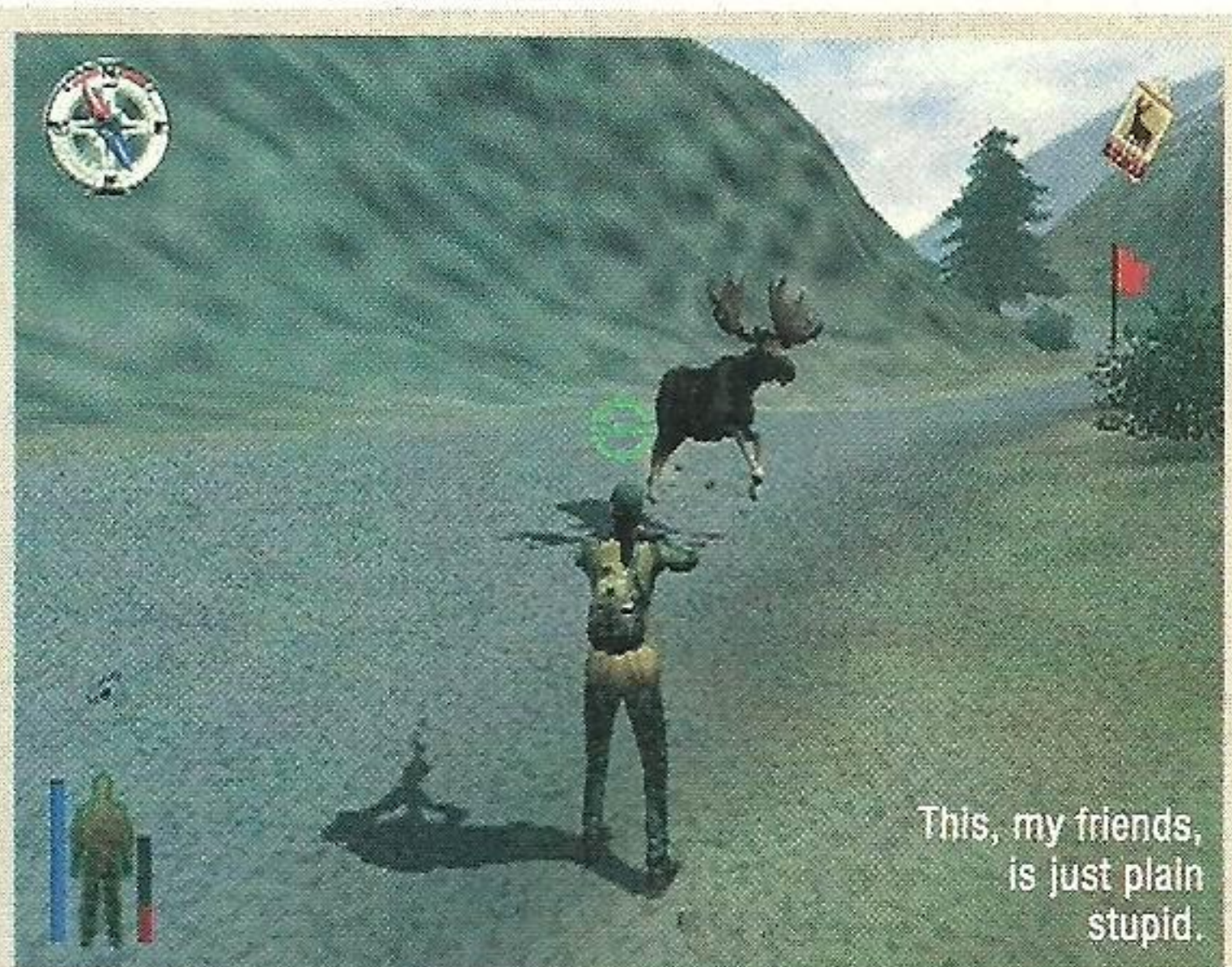
Tym razem pozwólcmy sobie wspólnie na eksperyment. Leżą oto przede mną dwie gry na PlayStation 2 dotyczące polowania. Jedna, Cabela's Big Game Hunter, to gra o polowaniach w dosłownym tego znaczeniu, z bronią, w lesie. Natomiast Fisherman's Challenge jest grą wędkarską, czyli w pewnym sensie także o polowaniach. Tak się zaś złożyło, że grając w obie przyszło mi na myśl, że faktycznie są one do siebie bardzo podobne i można by je, dla intelektualnej rozrywki Waszej i mojej, opisać w jednej recenzji. Spróbujmy.

Bohater. W obydwu tytułach będziemy sobie wybierać ludzika do gry. Większy sens ma to w Cabela's

Big Game Hunter. Tam są do wyboru trzy postacie męskie i dwie żeńskie. Każda z nich ma swoje współczynniki, jak umiejętność tropienia, czy wytrzymałość. Bieganie cały dzień po lesie nie jest jednak rzeczą prostą. Dla przykładu: starszy pan jest świetnym tropicielem, ale na pewno nie jest długodystansowcem. Parę kilometrów pod górę i miernik energii spada niemal do zera. W Fisherman's Challenge autorzy wyznają raczej zasadę paraolimpijską: wszyscy jesteście równi. Postacie zasiadają potem w motoróweczkach i wybierają sobie miejsce na akwenu, w którym będą łowić. Mogą się oczywiście przemieszczać w trakcie łowienia, tu jednak wybieramy postać wyłącznie za jej wygląd.

Osprzęt. Każdy ze sportów wymaga użycia pewnego rodzaju sprzętu. Jeśli chodzi o polowania – wiadomo. Do wyboru kilka rodzajów strzelb i karabinów, amunicja na określonego zwierza. W przypadku „wędkarza” nie mamy wyboru wędkę, a jedynie przynętę.

Łowisko i zwierzyna. Tu zdecydowanie lepiej wypada Fisherman's Challenge, ponieważ daje lepsze wrażenie polowania, niż Big Game Hunter polowania. Jest akwen, po którym pływamy – bardzo ładnie zresztą wykonany. Czysta woda i bardzo ciekawe dno. Wreszcie połączono świat nadwodny i podwodny. Dotychczas bowiem w produkcjach tego typu, kiedy przynęta wpadała do wody coś tam się ładowało i zupełnie inny świat. Na powierzchni pomost, tutaj pustka. Na powierzchni sam brzeg, pod wodą nie ma nawet śladu spadku. I tak dalej. Pod wodą są dolki, jakieś ruiny betonowe, korzenie pozatapiane, stare lasy, takie zielonych roślin. Świetnie to wyszło. Można też zmieniać kamerę przy prowadzeniu przynęty i rozglądać się za rybami. No właśnie z tymi rybami jest jakoś nie za specjalnie. Teraz można wręcz wycelować im przynętę i wprowadzić do samego pyska. Średnio mnie to rajcuje w grach wędkarskich. W Cabela's Big Game Hunter biega się po lesie i nie wychodzi to wszystkim najlepiej. Modele myśliwych owszem, ciekawe. Fajne są polacie lasów, łąk i pól, które przemierzamy w poszukiwaniu zwierzyny. I wyobrażam sobie z jakich modeli korzystali autorzy gry. Tylko, że ani umiejętności, ani mocy konsoli nie wystarczyło na oddanie piękna dzikiej natury. Kotliny zamieniły się w



dolki, lasy w powtórzone plastikowe drzewka. Podjęto próby oddania zachowań zwierząt i te nawet się powiodły. Faktycznie ciężko zwierzaki tropić, potem na kierunek wiatru trzeba uważać i skradać się cicho. Można sobie upolować niedźwiedzia, łosia, jelenia, sarnę – fajnie. Niestety czujemy się jak Ken, który wyszedł do plastikowego lasu upolować coś dla swojej Barbie. Widać trzeba dać jeszcze chłopcom nieco czasu.

Czyli? Gdybym miał porównać obie gry, zapewne Fisherman's Challenge zdobyłaby palmy pierwszeństwa. Jest grą lepiej dopracowaną, ciekawszą, dającą więcej możliwości na zabawę i przede wszystkim ładniejszą. Nie

mówiąc już o tym, że znacznie łatwiej jest złowić rybę, niż upolować zwierzaka. Cabela's Big Game Hunter jest chyba najbardziej żmudną skradanką. Trzeba się nałazić, nakombinować, naszukać. A do tego nie można się zmęczyć, bo ranne zwierzę może potem gdzieś uciec, nie mówiąc już o złe trafionym niedźwiedziu, który z przyjemnością sprawdzi jak wytrzymasz natarcie. Szkoda, że lasy i góry są tak schematyczne. Ale jeśli lubicie polowania, a akurat czekacie na sezon, nic nie szkodzi pozyskać jakieś trofeum z plastikowego lasu. Znacznie przyjemniej będzie wędkarzem, choć oczywiście nic nie zastąpi posiadóweczki nad wodą. Ech... [Grabarz]



Fisherman... PlayStation 2	
Wydawca: Konami	7.4
Producent: Konami	
Liczba graczy: 1-2	

Cabela... PlayStation 2	
Wydawca: Cabela	6.5
Producent: Cabela	
Liczba graczy: 1	

P.T.O. IV

Piloci kamikaze mieli życie ciężkie, choć nie za długie. Jednakże kraj dbał o ich zdrowie i prawidłowy przebieg pracy do tego stopnia, że karmiono ich przed lotem czekoladkami z amfetaminą, żeby mieli siły do koncentracji przez całe zadanie.

Co radośniejsze, po wojnie, która jak wiecie zakończyła się dla Japonii nadzwyczaj szybko, magazyny przepełnione czekoladkami zajmowały bezproduktywnie miejsce. Cóż zatem postanowiły władze? Oczywiście sprzedano czekoladki na rynku, ku wielkiej, nieświadomej, ucieście konsumentów. Z tego i wielu innych powodów, pamięć o tej wojnie w narodzie japońskim jest po dziś dzień żywa. Należało się więc spodziewać, że prędzej czy później temat będzie tak ograny, że nie wart wzmianki. Tymczasem nie. Koei, firma znana u nas z najlepiej sprzedającego się w Polsce tytułu na PS2 (czyli Dynasty Warriors 2), oraz Romansu Trzech Królestw, tym razem pozbyła konsolę kolejnego kompleksu, a mianowicie kompleksu ciężkich strategii turowych, osadzonych w realnym świecie. Wydała bowiem grę pod tytułem P.T.O. IV, co jest skrótem od Pacific Theater of Operations IV i jest to kawałek dobrego softu. Zanim przejdziemy do wiewsekcji gry, chciałbym jeszcze zwrócić Waszą uwagę na samą firmę KOEI, która zaczęła z wolna, od średnich produkcji z cyklu Dynasty Warriors. Następne części serii były jednak coraz lepsze, potem Kessen, Trzy Królestwa, Dynasty Tactics, Crimson Sea, Xtreme Legends (recenzja w tym numerze) i teraz P.T.O. IV. Rzecz by można, że Koei stała się uczciwą, pierwszoliigową firmą robiącą gry. Fajne jest to, że ewoluowała na naszych oczach. Sądę, że tak, jak w przypadku Square, do zapowiadanych przez nich tytułów trzeba już zawsze i z założenia podchodzić z respektem.

Jeśli zaś chodzi o strategię, na początek garść smacznych jak owsianeczka z rana, faktów. Zagrać możemy jedną z następujących sił Drugiej Wojny Światowej: Stanami Zjednoczonymi, Rzeszą albo Wielką Brytanią. Wiadomo, że w zależności od tego, które z mocarstw wybierzemy, wojna zaczyna się dla nas w różnym okresie (na przykład dla frytkojadów zaczyna się w 1941 roku). Gra



daje możliwość wzięcia udziału w dwóch wielkich, ogólnoswiatowych kampaniach, zaczynających się w 1939 roku, albo w roku 1941. Istnieje też opcja rozegrania piętnastu konfliktów lokalnych, na przykład bitwy o Midway, czy Cejlon. Grając swoją rolę w teatrze działań wojennych, dostaniemy do rąk narzędzia umożliwiające nam zawiadywanie własnymi siłami. W grze zgromadzono ponad pół setki opcji manipulowania siłami zbrojnymi. Od budowy różnych militariów, przez rozwój technologiczny i prowadzenie polityki zagranicznej, po prowadzenie bitew. P.T.O. IV daje możliwość zbudowania dziewięćdziesięciu sześciu różnych jednostek pływających, z dokładnie oddanymi parametrami (między innymi USS Iowa, czy jeden z największych okrętów w historii świata, pancernik Yamato). Poza tym ponad trzysta samolotów, których parametry techniczne skopiowano w sposób godny symulatora. Mówiąc bez ogródek jest czym zarządzać. Jaka jest przyjemność z gry? Otóż niemała. Przejrzyste menu główne pozwala dysponować rozmieszczeniem poszczególnych sił i strategią działań. Zlecamy tu budowę jednostek (im lepsze, tym dłuższy czas oczekiwania na budowę), przemieszczamy te, które już mamy... Tu nieodmiennie śmiech wywołują u mnie strategię fantasy, w których królestwo zaczyna wojnę nie mając nawet chłopskiej chaty. Ale cóż - taka natura gier. Tymczasem tutaj jest inaczej. W tej wojnie nie było tak, że wszyscy uczciwie zaczęli



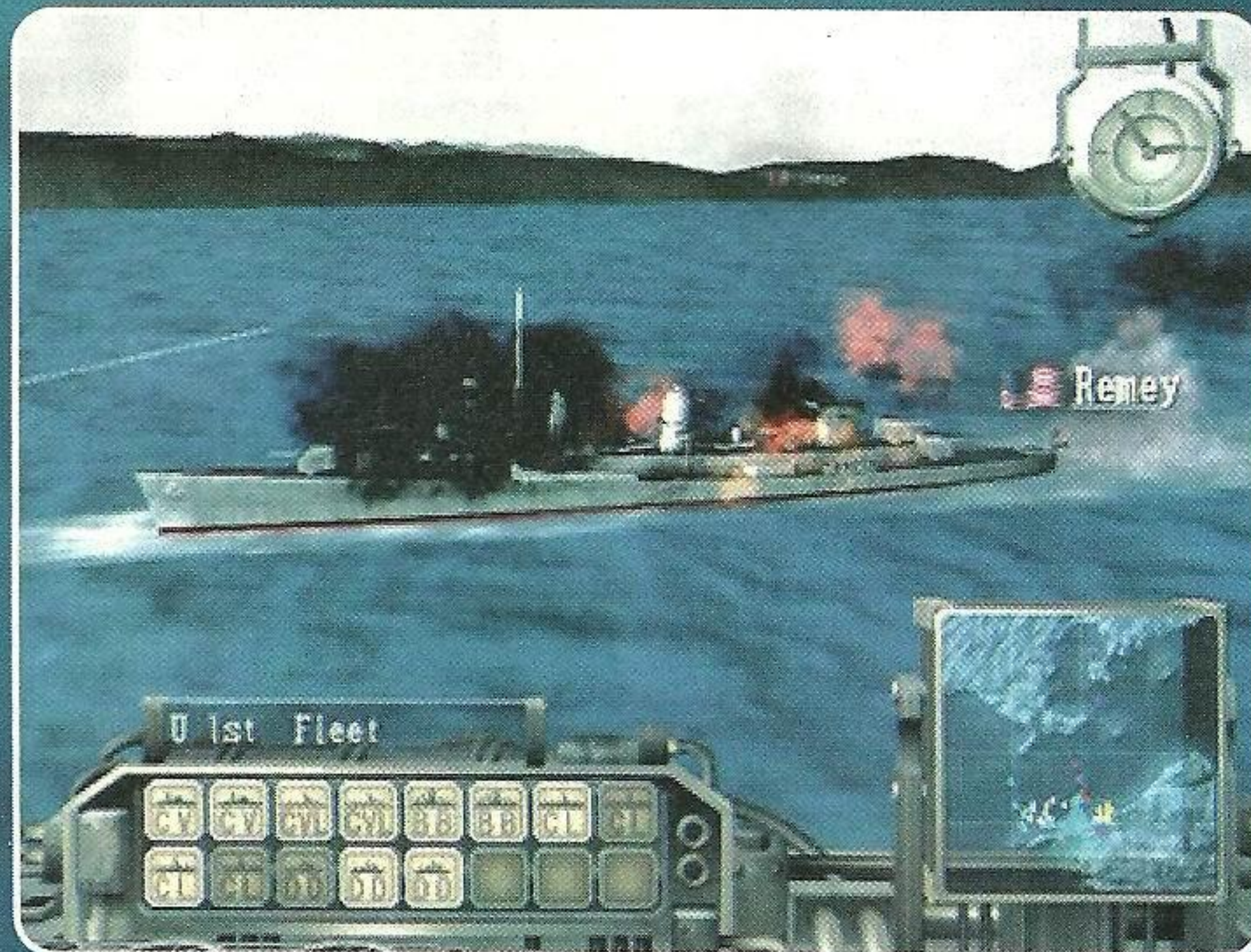
Koei powoli zaczyna dochodzić do poziomu Capcom czy Square - produkują coraz lepsze, coraz bardziej dopracowane pozycje. Lubimy tę firmę.



od zera. Coś tam na początku mamy w magazynach. Dalej. Można się układać politycznie, szukać sprzymierzeńców, kombinować. Jest dobrze. Wszystko to, co nie odbywa się na polu bitwy pokazano w grze dość schematycznie, w formie statycznych grafik z wyświetlającym się na nich tekstem. Owej prostocie jednak nie można odmówić elegancji. Wiecie, to jest taka gra do papieroska (jak ktoś pali), kawki, na spokojny wieczór... Jak szachy. Kiedy przychodzi do walki, można zawiadywać siłami i oglądać to, co się dzieje z lotu ptaka. Lecimy wysoko, w dole ocean, statki, samoloty. Wszystko to pomocne jest bardzo w budowaniu

klimatu. Bo właściwie cała ta gra opiera się na budowaniu klimatu wojny i świetnie jej to wychodzi. Jeśli tworzymy jednostkę, na małym obrazku z widokiem pokroju ogólnego, nasz stateczek płynie sobie dziarsko przez fale, huśtając się radośnie. Niby małe coś, a ile wesołości. Pacific Theater of Operations IV świetnie leczy z kompleksu braku strategii symulacyjnych na PlayStation 2. Jest grą dopracowaną, miłą dla oka, poważną i wciągającą miłośników Wielkiej Wojny. Być może widoki bitew nie są jeszcze zbyt dobrze dopracowane, często nie widać co się naprawdę dzieje. Po drugie irytować może, że niektóre bitwy historyczne zakończyć można w trzy minuty (jak na przykład bitwę o Okinawę, kiedy gramy USA) - takie były jednak realia wojny. Czasem siła wroga była miazdząca. W porównaniu ze strategiami na komputery, P.T.O. IV otwiera szeroko oczy na fakt, że albo gry na konsolę wyglądają po prostu lepiej, albo brak w grach na PC japońskiego ducha do misternej pracy i dłuhaniny, dopracowywania i dopieszczania. Heh... Tak trzymajcie, skończycie bracia!

Grabarz



P.T.O. to skrót od Pacific Theatre of Operations. Zaś czwórka na końcu wskazuje na to, że to kolejna część serii. Rzeczywiście - poprzednie części pojawiły się na SNESa i PSXa.

PlayStation 2

Dobra strategia symulacyjna.
Brawa dla Koei...

Wydawca: Koei
Producent: Koei
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.6

Furious Karting

Wyścigi to jedna z najbardziej wyeksploatowanych kategorii gier video. Przez wszystkie generacje konsol przewinęły się ich setki, jeśli nie tysiące...

Wyścigi maszyn jeżdżących i latających, szybkujących i pływających... Są nawet wyścigi z biegającymi postaciami. Ponieważ trudno wymyślić tu coś totalnie nowego i szokującego, w kolejnych serwowanych nam racerach autorzy na ogół stawiają sobie za cel doszlifować jak najlepiej pewną ich składową. Burnout 2 ma najlepsze krakry i esencję prędkości, Gran Turismo 3 to oczywiście przeogromna liczba licencjonowanych samochodów. Z kolei Project Gotham Racing ma pięknie

odtworzone prawdziwe lokacje. I tak dalej – można wymieniać długo i namiętnie. Są także gry, które z założenia nie mają szans na rozwalenie mocnej konkurencji w żadnej kategorii.

Nie mają potężnego budżetu, wydawca nie liczy na jakąś oszałamiającą sprzedaż.

A jednak ich autorzy próbują nawet przy pomocy swoich niewielkich środków wprowadzić niewielkie innowacje czy zmiany – po to, by ich produkt wyróżniał się jakoś z tłumu średniaków. Nie zawsze się to udaje, nie zawsze zostaje dostrzeżone. Często jest to wręcz

zbędne bądź niedopracowane.

Autorzy Furious Karting nie mieli wspomnianego wielkiego budżetu, ale chcieli w swojej grze zawrzeć sporo drobnych innowacji. Na początek zauważyli zatem, że gry wyścigowe nie mają zwykłe fabuły i prowadzą gracza od wyścigu do wyścigu. Mniejsza o to, że z pewnością pomogła im to dostrzec TOCA. No więc zauważyli ów brak i postarali się dorobić scenariusz. Gracz wybiera zatem postać spośród klasycznych, stereotypowych zawodników i zaczyna treningi z drużyną wyścigową. Są jakieś spotkania, gadki-szmatki z trenerem i innymi zawodnikami, osobiste animozje, miłości, wyzwania i tak dalej – normalnie brazylijski serial. Problem jednak w tym, że wszystko to zrealizowano dość nędźnie – postacie wyglądają potwornie plastikowo, a ich wypowiedziane ze sztucznym przejęciem kwestie nie brzmią tak, jak powinny. Komu będzie chciało się oglądać po raz dziesiąty scenkę z trenerem pokrzykującym „dobry przejazd, młodzieńcze”? Mi się nie chciało. Z pewnością developerzy dostrzegli także, że podczas wyścigów nie ma zwykłe praktycznie żadnej interakcji między zawodnikami. Lub raczej między graczem, a kierowanymi przez konsolę przeciwnikami. Postanowili zatem coś na to zaradzić i postarali się o inteligentnych przeciwników. Jeśli gracz będzie często i intensywnie męczył któregoś z zawodników, ten odpłaci mu się w następnym okrążeniu, bądź zapamięta potwarz i będzie starał się coś wywinąć w kolejnym wyścigu. Można także przeprzeć (wciskamy przycisk i nasz zawodnik robi gest wrzeszcząc „sorry”). Wszystko to jednak jest raczej zbędne i



Efekty świetlne są przyzwoite, ale do tego Xbox zdążył nas już przyzwyczaić. Szkoda, że bump mapping jest wykorzystany w niewielkim stopniu.



FK stara się przekazać mnóstwo informacji przy pomocy ikonek, których objaśnienie pojawia się podczas ładowania. Efekt jest jednak średni.

sztuczne. Przeciwnicy mogą mnie spychać równie dobrze i bez powodu – dbam o ich humor tyle, co o zeszłoroczny śnieg. Oczywiście autorzy poszli dalej opisując bohaterów statystykami i jeśli gracz będzie przez cały czas niegrzeczny, skurczy się jego „karma” i obejrzy zakończenie dla złych chłopców. A ponieważ nasza postać podczas wyścigu ma na kolanach wielką pałę (nie, nie tą pałę – po prostu kij), na trasie znajduje się spora liczba pocisków i dopalek i w ogóle w dobrze przyjętym konsolowym duchu rywalizacji jest komuś spuścić porządną łomot – z pewnością nikt nie będzie liczył jedynie na bezbłędną jazdę. Pała pójdzie w ruch, okładając w każdym możliwym momencie przeciwnika. Chłopcy z Babylon zauważyli, że w wyścigach kartów nie było trików. Więc dorobili je. Co można robić po wyskoku siedząc w karcie? Z pewnością nie Supermana, ani inne ostro wyczynowe kombinacje... Można tylko obracać się wolno na wszystkie strony. Mi odechciało się trików już po kilku razach, zwłaszcza, że nie ma za triki żadnej gratyfikacji oprócz punktów.

Ostatnią nowością jest sterowanie – można wychylać się zawodnikiem na wszystkie strony, przyspieszając nieco ciałem na prostych, czy zwalniając na zakrętach (odpowiada za to lewy analog). Można



także odpowiednim balansem ciała jechać na dwóch kołach. No niesamowite. I to właściwie tyle innowacji (no, może poza szalenie frapującym wyścigiem w melexach wożących emerytów, poruszających się z prędkością... 5km/h). Dla mnie nie są zbyt wiele warte. Poza nimi mamy już typowego, standardowego, klasycznego i oklepanego racera z kartami w roli głównej. Pojazdy prowadzi się nawet sympatycznie, ale bez rewelacji. Tak, przeważnie trzeba zwalniać na zakrętach. Oczywiście można zgarnąć turbosa i odpalić go, by nadrobić straconą na ścianie chwilę. Trasy? Także nic specjalnego. Wnętrze galerii handlowej, jakiś plac budowy, miasteczko, warsztat... Na jednej z nich wydawało mi się, że widziałem wydrapane na ścianie „Tu byłem – Gulash 1995”. A może to tylko jakieś omamy. Oprawa tej pozycji jest przeciętna. Xbox potrafi dużo więcej – tu wszystko wygląda dość plastikowo, kolorowo, słodko. Widać, że autorom zabrakło sił i możliwości. Jest kilka ładnych efektów świetlnych, ale to właściwie wszystko. Ścieżki dźwiękowe są trzy, a między nimi melodyjny, kalifornijski punk rock i rap. Jak już wspomniałem, głosy zawodników są sztuczne. Furious Karting zawiera tryb multiplayer dla czterech osób z kilkoma wariacjami zabawy. Najfajniejszy chyba jest wyścig o własną muzykę – gracze zrzucają sobie na dysk Xboxa po ulubionym kawałku z płyty, a podczas wyścigu konsola odtwarza numer tego, kto aktualnie prowadzi. Zabawne. Jednak animacja strasznie rwie, co utrudnia rywalizację. Cena gry w USA wynosi 29.99 dolarów, czyli 20 dolarów mniej niż pierwsza liga. To taka platyna. W tej cenie FK jest bez wątpienia ciekawą propozycją. Nie ma jednak szans z pierwszą ligą.

Gulash

Xbox

Wydawca: Infogrames
Producent: Babylon
Liczba graczy: 1-4

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

Dla znudzonych „normalnymi” wyścigami. Ale bez ikry.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



6.1

Mieliśmy niedawno TOCA Race Driver, gdzie gracz śledził poczynania młodego kierowcy wyścigowego. Potem AutoModellista, gdzie swój samochód można tuningować na setki sposobów. Teraz przyszedł czas na Racing Evoluzione, (za oceanem znane jako Apex).

Twórcy Racing Evoluzione wymyślili sobie jeszcze inny sposób na przyciągnięcie graczy. Mianowicie – zostajemy szefem i jednocześnie najlepszym kierowcą początkującej manufaktury samochodów sportowych. Jaki jest cel? Oczywiście rozwijanie biznesu, tworzenie coraz lepszych modeli aut i sprzedawanie ich w jak największych ilościach, a potem wybudowanie całej fabryki i zagrożenie dominacji wielkich producentów. Sposób na doprowadzenie swojej firmy na szczyt jest tylko jeden – wygrywanie. Na początku zapoznajemy się z mechanikami, który w jakiejś obskurnej budzie stworzy nasz pierwszy samochód. Wachlarz projektów nie jest imponujący – można wybrać spośród zaledwie trzech fur, ale

Po pewnym czasie, wraz z postępami w grze, przejdziemy z klasy Roadster do kolejnych – Sportcar, Supercar i Dreamcar. W każdej z nich jest dość duży garnitur samochodów, z którymi będziemy się ścigać (i zdobywać je dla trybu Arcade). W Roadsterach mamy między innymi Lotus Elise i Renault Spider. W Sportcar staniemy na linii startu wśród takich fur jak Ford Mustang i Toyota Supra. Supercary to już naprawdę mocne maszyny – Chevrolet Corvette czy Jaguar F-Type. Najpotężniejsze pojazdy znajdziemy w klasie Dreamcar – Dodge Viper, Lotus GTI



Pod względem oprawy graficznej RE plasuje się w czołówce Xboxowych racerów. No i samochody są niszczone i obtłukiwane!



Racing Evoluzione

Producenci wyścigów nie próżnują. Cały czas próbują wymyślić coś nowego, jakiś ciekawy sposób przedstawienia tego gatunku. I czasami im się udaje.

dobre i to. Później gra poprosi nas o wybranie logo oraz nazwy dla swojej firmy. Nazwę oczywiście wymyślamy, a że wybór znaczków jest całkiem spory, więc nie powinno być problemu ze znalezieniem odpowiedniego dla swojej marki. Potem zaczyna się już mięso – najpierw musimy trochę rozreklamować nasz samochód, oczywiście na torze. Gdy wygramy kilka pierwszych wyścigów, ruszy produkcja tego pojazdu. Podczas kolejnych wyścigów nasze miejsce w stawce będzie określało ilość sprzedanych furek. Proste – zamiast zdobywać kasę, sprzedajemy wózki i z czasem „budujemy” nowe. I jeżeli do tego momentu można coś grze zarzucić, to chyba tylko to, że tak naprawdę nasz wpływ na projekt samochodu jest żaden. Zatwierdzamy tylko jeden z dostępnych i to wszystko. Szkoda, chciałoby się mieć trochę więcej do gadania w kwestii wyglądu samochodu, którym się ścigamy i który ma podbić serca fanów sportowych bryczek na świecie.

czy Jaguar XJ220. To wszystko dzieje się w trybie Dream Mode, ale jest jeszcze Arcade, gdzie do wyboru mamy standardowe opcje – Quick Race, Time Attack i One-on-One, gdzie możemy ścigać się z kolegą na podzielonym ekranie. Wybór tras też jest spory – czeka na nas ponad 50 tras podzielonych na cztery rodzaje: City, Mountain, Racetrack i Stadium/Speedway. Pierwsza kategoria to trasy miejskie, podobne do tych jakie znamy z Project Gotham Racing. Mountain to trasy kręte i wąskie, położone oczywiście w górach. Racetrack to standardowe tory wyścigowe, a Stadium to amerykańskie owale. Najwięcej tras jest w dwóch pierwszych kategoriach (po osiemnaście), Racetrack to dwanaście torów, a Stadium osiem. Oczywiście na początku zabawy dostępne są tylko niektóre trasy i samochody, dopiero po skończeniu Dream Mode odkryjemy wszystko. Trochę to potrwa, bo Racing Evoluzione zapewnia długą i naprawdę solidną zabawę. Co na Xboxie jest na razie

rzadkością – z godnych uwagi wyścigów szosowych/ulicznych jest tylko Project Gotham i Sega GT 2002, a przecież od wydania tej ostatniej upłynęło już pół roku! Racing Evoluzione nie przejawia zapędów symulacyjnych, stylem przypomina wspomniane już Project Gotham Racing. Samochody prowadzą się dość łatwo i bardzo przyjemnie. Nauka jazdy z pewnością nie potrwa dłużej niż pół godziny. Ma to jednak swoje wady – przede wszystkim kolizje z innymi samochodami są sztuczne i wyglądają marnie, a na dokładkę brzmią jakby ktoś rytmicznie stuknął dwiema puszkami po Coli. Jeżeli do czegoś można się jeszcze przyczepić to AI przeciwników. Choćbyśmy jechali jak półbogowie przez dwa okrążenia i odsadzili stawkę o naprawdę spory dystans, to i tak pod koniec ostatniego okrążenia znajdziemy się pod naporem zderzaków przeciwników. Zapewnia to emocje, ale często powoduje frustrację, bo wystarczy najmniejszy błąd i cała przewaga stracona. Tak, „gumowe AI” nadal rządzi w wyścigach. Przyjrzyjmy się jak to wygląda... Muszę przyznać, że imponująco. Z pewnością jest to jeden z ładniejszych wyścigów na Xboxa. Ładniejszy niż Sega GT, choć RalliSport czy PGR nadal pozostają nie

pobite. Największe wrażenie robi otoczenie i sama trasa. Mnóstwo drobiazgów, szczegółów. Nic nie można zarzucić. Za to samochody nie są już najpiękniejsze, ale za to ulegają zniszczeniu i to w dość realistyczny sposób. Racing Evoluzione dobrze wykorzystuje moc Xboxa, choć 30 fps'ów to trochę mało. Na szczęście nie rzuca się to tak bardzo w oczy i w najmniejszym stopniu nie przeszkadza w zabawie. Zresztą lepsze solidne jak skała 30 klatek na sekundę niż rwane 60. W dźwięku również jest nieźle – obsługa Dolby Digital 5.1 i całkiem przyzwoite efekty (oprócz wspomnianych stukczek). Za to muzyka kompletnie zasyła, ale na X'ie to już od dawna nie jest problem, bo można sobie podłożyć własny soundtrack. Racing Evoluzione to najlepsze wyścigi na Xbox'a, jakie pojawiły się w ciągu ostatnich kilku miesięcy. A w ogólnej klasyfikacji też plasują się wysoko, bo na poziomie Project Gotham i Sega GT 2002. To chyba wystarczająca rekomendacja? Wprawdzie w żadnej kategorii nie są wybitne czy przełomowe, ale całość jest bardzo satysfakcjonującym kawałkiem softu. Oczywiście licząc na usprawnienia w części drugiej, przede wszystkim w kwestii projektowania własnych samochodów. Ale teraz też jest bardzo dobrze.

Marcellus



Racing Evoluzione w udany sposób udaje, że gracz przy konstrukcji pojazdów ma wpływ na wiele rzeczy. Niestety, nie ma. Ale i tak zabawa jest świetna.



Xbox

Wydawca: Infogrames
Producent: Milestone
Liczba graczy: 1-2

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

Z całą pewnością warto zagrać.
Dobre.

**GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD**



8.2

Wcale nie będzie łatwo rozwalić tych koleżków. Weźcie pod uwagę, że za nimi z pewnością nadciąga batalion czołgów.



wyspach i wysepkach. Zauważyliście, że napisałem „jednym z pomysłów”, a nie „ostatnią nadzieją ludzkości”? Nie, nie szukam wyrazów bliskoznacznych by nie powtarzać się w tekstach. Tak się bowiem składa, że na polu walki stoją armie, a Aquila jest jedynie (bądź aż) potężnym wsparciem dla sił Forseti. Jednak bez współpracy z własnymi oddziałami nie będzie w stanie (nawet, gdy za jej sterami siadiesz Ty, tak – Ty) wygrać każdej bitwy. Konieczna jest kooperacja, koordynacja i ściśle wykonywanie poleceń dowódcy. No,

Pilnuj swoich spraw

Aquila momentami nie pozwala na rozwinięcie skrzydeł. W innych pozycjach gracz pozostawiony jest zazwyczaj w sytuacji „sam przeciw wszystkim”, zaś tutaj jest jedynie trybem w wielkiej wojennej maszynie. Czasami trudno się w tym, zakrojonym na szeroką skalę, chaosie odnaleźć. Hasło: „broń konwoju” brzmi dobrze na papierze, ale podczas walki nie tak łatwo opanować w sobie żądzę destrukcji. Kuszą choćby schodzące powoli lądowiki („przecież w ich lądowicach jest masa czołgów, pomogę chłopakom!”). Często zamiast pilnować swojego zadania, rzucałem się do walki z przeważającymi siłami nieprzyjaciela. Co, jak się okazało, było zupełnie nie na miejscu – do lądowików walczyli działami rozmieszczone wokół bazy, a na spotkanie czołgów i piechoty nieprzyjaciela ruszył doborowy batalion przeciwpancerny. Tymczasem konwój został zestrzelony przez wrogie myśliwce. Game Over, misja od początku. Po setkach gier, w których wcielałem się w kogoś, kto może liczyć tylko na siebie przedstawienie się na prawdziwie wojskowy „chain of command” (czyli łańcuch poleceń) nie było takie proste.

Battle Engine Aquila

W założeniach Battle Engine Aquila miało odświeżyć lekko skostniały gatunek symulacji mechów. Niespecjalnie się to udało, ale przynajmniej widać jakieś światelko w tunelu.

Pierwszy raz usłyszałem o ekipie Lost Toys mniej więcej trzy lata temu. W pewnym momencie głośno było o kolejnych ludziach opuszczających szeregi topowego wtedy developera Bullfrog i formujących własne firmy. Odchodzili, odchodzili... Aż w końcu odszedł sam założyciel – Peter Molyneux. Lost Toys stworzyło trzech panów z ByczejŻaby, a ich pierwszą grą jest właśnie Battle Engine Aquila. Bullfrog zawsze słynął ze śmiałych i nietuzinkowych idei, więc tego samego można się spodziewać po niedobitkach tej firmy.

Wielkie idee

Trwa wielka galaktyczna wojna. Najeżdźcy, rasa Muspell, próbują zniszczyć dobrych Forseti. Wysyłają na ich planetę liczne siły desantowo-szturmowe i systematycznie zdobywają

przewagę. Jednym z pomysłów Forseti na przechylenie szali zwycięstwa na swoją stronę jest nowy, prototypowy mech Aquila. Jego pilotem, niekoniecznie z własnej woli, zostaje kawał łobuza i punkowca, ale także doskonałego pilota. Zapomniałem jeszcze dodać, że w dalekiej przeszłości wszystkie lądowce rozpuściły się zalewając planetę, w wyniku czego życie przetrwało jedynie na licznych

może niekoniecznie ściśle, ale jednak.

Wojna w telewizorze

Po krótkim treningu objaśniającym sposoby kierowania Aquilą, a także pozwalającym na sprawdzenie podstawowych broni zostaje rzucony do akcji. Na początku sprawa nie wydaje się być skomplikowana. Zadanie: powstrzymać siły inwazyjne przeciwnika. Spokojnie człapię mechem do czerwonych kropek na radarze i widzę trzy statki desantowe, z których wylaniają się kolejne czołgi i piechota. „Clang, clang, clang” wali moje plazmowe działo, „boom!” słyszę gdy wybuchają kolejne lądowiki. Koniec misji.

No fajnie. Nie udało się chłopakom. Gram jednak dalej i bardzo dobrze, bo odkrywam Aquilę...

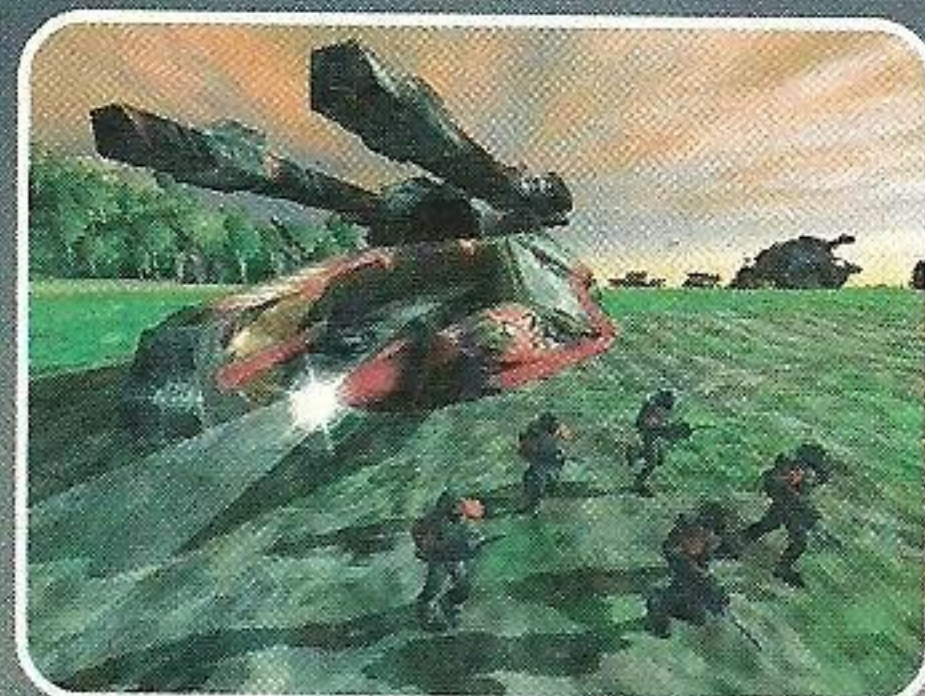
W kolejnych misjach liczba nacierających oddziałów rośnie. Pojawiają się nasi komandosi i czołgi, startują do walki myśliwce, bombowce, lądowiki... Latają konwoje z ochroną... Baza pluje ogniem na wszystkie strony, a na plaży lądują oddziały desantowe. Wojna na potężną skalę, a przy tym zrealizowana dość sugestywnie. Nasza piechota napiera na desant wroga, czołgi próbują zaatakować od tyłu lądowiki, z bazy lecą setki rakiet w stronę bombowców nieprzyjaciela, zrzucających swój balast wprost na ważne budynki. Można się wczuć, a nawet wkręcić. Przez cały czas trzeba jednak pamiętać o zadaniu.

Battle Engine Aquila

Jak widzicie na znajdującym się tu obrazku Aquila nie ma typowej mechowej konstrukcji. To znaczy nie jest kwadratowa, nie ma główki, rącek, nóżek.

Przypomina raczej wielkiego, metalowego pajaka. Jednak podczas zabawy niespecjalnie to widać, czy czuć, ponieważ widok jest tylko jeden – z kabiny pilota. Nie przeszkadza to oczywiście w niczym.

Aquila może poruszać się po podłożu na swoich pajęcznych odnóżach, ale może także podkulić je i wzbić się w powietrze, a tym samym stać się myśliwcem szturmowym. Jednak nie można przez cały czas latać – po około minucie wyczerpują się zapasy energii niezbędnej do szybowania i trzeba wylądować, by ją uzupełnić. Wystarczy poczekać aż pasek wróci do początkowego poziomu i znów można startować. To ciekawy patent – Aquila nie może dotknąć wody (a jak już wiecie niemal cały świat pokryty jest



Tak! W zburzonej przed chwilą konstrukcji znajdował się konkurencyjny mech, potężna bestia rzygająca jadem... To jest walcząca potężnymi seriami.



HERCULES





THE MACHINERY

HEROES



The Ark of Noah



woda, więc konieczne są liczne lądowania praktycznie na wszystkim, na czym się da. Niszcząc statek przeciwnika nie wahajcie się na nim wylądować. Tanie? Owszem, tanie...

W podstawowym wyposażeniu Aquila ma skórzane fotele i kwara... Y... To jest pluje działem plazmowym (które można przegrzać), ma także zamontowanego Vulcana z limitowaną amunicją, pojawiają się również granaty. Przez grę przewinie się kilka form mecha, ale różnice między nimi są niewielkie - głównie dopalki uzbrojenia. BEA nie sili się na specjalne komplikowanie życia graczowi. Zadania są jasno wytłumaczone, sterowanie proste i usługowe. Dużo strzelania, trochę powstrzymywania się od nieustannego rzucania na kolejne hordy przeciwników i nieco kombinowania taktycznego - ale tego ostatniego jest odrobinka.

Jestem piękna niesłychanie...

...najpiękniejsze mam ubranie. A nie. Raczej nie mamy do czynienia z najpiękniejszą grą na PS2 i Xboxa. Niesamowite widoki przeplatane są zwykłą, rzemieślniczą robotą na wysokim poziomie. Sam design pojazdów zasługuje na pochwałę choćby dlatego, że jest oryginalny. Także ich wykonanie jest raczej poprawne, jednak po jakimś czasie powtarzają się, co jest zrozumiałe przy takiej ilości oddziałów. Piękne

rzeczy to oczywiście skala wojny, olbrzymia widoczność (leć Aquilą w dół można na przykład obserwować szturm piechoty - wspaniały widok), nieźle zrobione wybuchy. Dalej nie jest już jednak tak różowo - niektóre elementy otoczenia średnio komponują się z resztą, animacja potrafi czasem się zadławić. Mimo to całość wygląda jak najbardziej poprawnie. W przypadku PS2 należy ponarzekać na rozmycia i powtórzenia tekstur, w wypadku Xboxa warto zaliczyć na plus bardziej płynną animację oraz dźwięk w Dolby Digital

5.1. Jeśli zaś chodzi o dźwięk, Aquila nie rozczarowuje: sporo dialogów, nieźle efekty specjalne i wprowadzająca odpowiedni nastrój muzyka. Porządnie, ale znów bez rewelacji. Jeszcze słowo o licznych renderowanych przerywnikach odkrywających tajniki fabuły - są w porządku, choć modele postaci mogły być lepsze.

Na dnie butelki

Drugie dno Aquili leży w dokładnym i kompletnym wykonywaniu wszystkich zadań na danym poziomie. Założmy, że są dwie dyrektywy. Pierwsza: nie dopuścić do zbombardowania naszej bazy, druga:

Forseti buildings 8 (5)
Forseti turrets 11 (5)

He never knew what hit him.

Aquila dostała właśnie mocną serię, co spowodowało zakłócenia obrazu. Stara mądrość ludowa mówi: nie odwracaj się tyłem do nacierającego mecha.



Aquila powoli uniosła się w powietrze. Tutaj mała uwaga: podczas lotu brakuje uczucia szybkości. Dobrze, że trochę lepiej jest na stałym gruncie.

rozwalić wszystkich przeciwników. Na ogół drugie zadanie jest o wiele trudniejsze, i niemal na pewno nie uda się Wam wykonać go za pierwszym razem. Warto jednak wrócić do danej misji, po to, by zaliczyć wszystko. Dzięki temu otwiera się równoległa misja, będąca jakby wariacją tej, którą właśnie udało się przejść. Z prostego rachunku wynika, że liczba misji została w ten sposób podwojona i jest ich nieco ponad czterdzieści. Oczywiście dodatkowe misje są zdecydowanie trudniejsze niż standardowe. Nie są jednak niezbędne do ukończenia gry, ale za to doskonale spełniają zadanie zapewnienia graczowi kilku bonusowych godzin zabawy. A jeśli już jesteśmy w temacie bonusów, mogą jeszcze wymienić sekcję Goods dostępną z menu. Co chwila pojawiają się tam nowe szkice i podobne śmieciuszki, które z pewnością spodobać się osobie wkręconej przez Aquilę. Jest także piętnaście misji dla



dwuosobowego trybu multiplayer - można postrzelać do siebie, zabawić się w kooperację i tak dalej. Jak zwykle animacja szarpie nieco częściej, niż w trybie przeznaczonym dla jednego gracza.

Więc?

Battle Engine Aquila to ciekawa i solidna pozycja, jednak brakuje jej iskry, która mogłaby obudzić prawdziwą zajawkę. Spokojnie można przy niej spędzić kilkanaście godzin, ale rewolucji nie ma. Widać jednak, w jakim kierunku powinny podążać symulatory meków, a przynajmniej ich część, by ożywić nieco skostniały gatunek. Fajnie mieć swoje oddziały za plecami, fajnie jest zająć się tylko swoimi sprawami, a nie stawiać samemu przeciw całemu złu wszechświata. Poprawna, ale bez rewelacji.

Gulash



PlayStation 2

Nieźły mechshooter, ale bez rewelki. Mogło być lepiej.

Wydawca: Infogrames
Producent: Lost Toys
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.7

Xbox

Wygląda niemal identycznie. Ale tu jest MechAssault...

Wydawca: Infogrames
Producent: Lost Toys
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

7.6

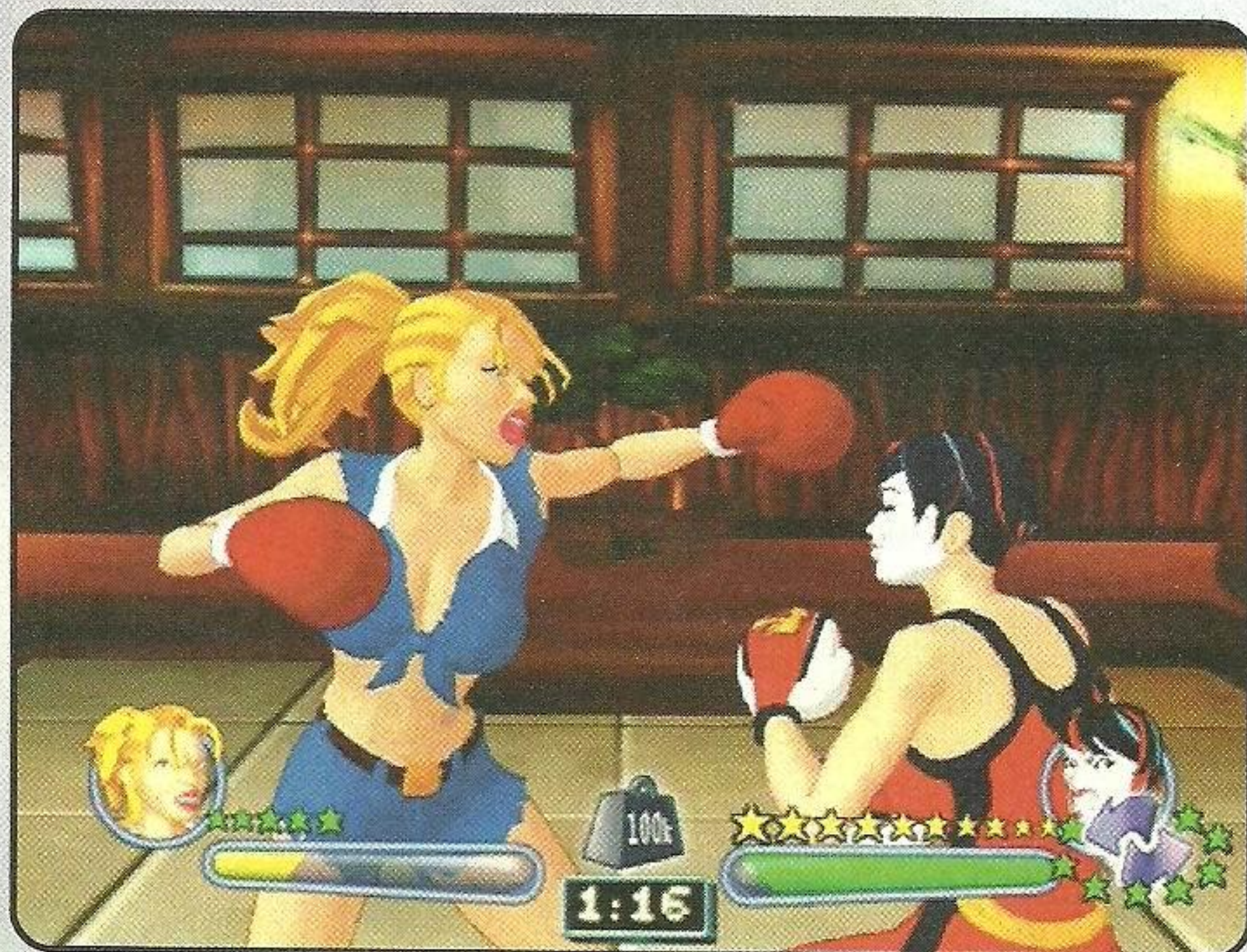
Ale gorszym. I właśnie w tym momencie w zasadzie mógłbym zakończyć tę recenzję...

Niestety Ash domaga się zapelnienia tego pustego miejsca znakami alfabetu łacińskiego, a i rzetelność recenzencka nieśmiało puka do głowy i mruczy coś pod nosem o uzasadnieniu tej oceny. Muszę się jakoś pozbyć natręta (nie Gulasha – rzetelności, ofkoz), ale obawiam się, że dopóki nie napiszę całej recenzji, koleś się nie odczepi. Zabawowy boks nie może obyć się bez zabawnych (tak się przynajmniej niektórym wydaje) postaci. B&B nie odchodzi od schematu i dzięki temu mamy tu całą ich galerię. Autorzy okazali się być „obywatelami świata” i w związku z tym zaprezentowali nam prawdziwy przegląd ras i fizjonomii. Kilka należałoby wymienić – wielki drwal z Kanadyjskiej tundry, gruby afro-amerykanin, zadziorny Irlandczyk (obowiązkowo rudy i z koniczynką na gaciach), jakiś typek z monoklem i



ringu. Tu bezlitośnie dorobiono historyjki dla każdej z postaci i co gorsza pokazano je w postaci animowanych przerywników. No i jeszcze te śmieszne inaczej teksty przed walką, w przerwach i po końcowym gongu. Za pierwszym razem uśmiechnąłem się (z zażenowaniem), a następnych tyrań nie chciałem już nawet słuchać – no bo ile można wysłuchiwać wariacji na temat „kopnę cię w tyłek” i „całuj mnie w rzyć” oraz innych egzystencjalnych wynurzeń naszych zawodników (gruby afro-amerykanin

Bardzo ładna grafika. Ale z boksem to ma wspólnego tyle, co Neo Plus z pismem kobiecym. Totalna masherka, fuserka, jak to sobie nazwiecie.



Black & Bruised

Chyba wszyscy znacie radosne Ready 2 Rumble. W tym przypadku mamy do czynienia z czymś bardzo podobnym.

woskowanymi wąsami, czarnoskóry sierżant i tak dalej. Panie też mają swoje przedstawicielki (w końcu jak równouprawnienie to równouprawnienie), jest nastolatka – obrończyni przyrody, cycata blondyna prosto z zachodu USA, aktorka japońskiego teatru kabuki i tym podobne. Większości z nich jest tak zabawna, jak ból zęba. Ot, po prostu – zebrano kilku stereotypowych panopków. Najlepiej takich znanych i rozpoznawanych w świecie, na przykład z kawałów (tępy drwal, gruby murzyn, irlandzki cwaniaczek, prosta redneckowa dziewczyna, polski złodziej w kreszowym dresiku... a przepraszam takiego tu nie ma), ubrano w odpowiednie fatalaszki, podłożono głosy i kazano się okładać na ringu. Ha, ha, ha. A tak poza tym to przecież rżyna – w R2R też były charakterystyczne postacie (arystokratyczny Anglik... ktoś pamięta?), a humor prezentował podobny poziom, choć sprowadzał się do wydarzeń na

jest... głodny, ha, ha, ha, no po prostu boki zrywać). Tak naprawdę tylko akcent mnie bawił. Jedyne do czego w żaden niemal sposób nie można się przyczepić jest oprawa tego dziełka. Cel-shadeowana grafika robi wrażenie. Postacie są bardzo duże i ładnie animowane. Kolory nasycone aż do bólu. Kreskówka o boksie z tego wyszła i to prześliczna. Szczególnie gdy się tylko patrzy, a nie zaczyna grać. Potem jest już tylko gorzej – chaos nieprzeciętny. W ciągu pierwszych starć dowiadujemy się, że tak naprawdę to chodzi tu o obłędne klepanie po przyciskach, w nadziei, że uda się powalić przeciwnika na dechy. Czasami nawet się to zdarza, ale nie do końca odkrytem na jakiej zasadzie. Po prostu klepanie, zero finezji, minimum planowania. To ostatnie sprowadza się do zwiększenia tempa mashowania w momencie, gdy na ekranie pojawi się power-up do zdobycia. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że

zabawa nie jest zabawna. Zazwyczaj wkręcam się bez opamiętania w gry bokserskie i regularnie zarywam przy nich noce, ale w tym przypadku tak się nie stało. Po pierwsze dlatego, że żadna z postaci nie przypadła mi do gustu. A po drugie: system walki jest do bani (a „z bani” to się tu komuś należy). Dlaczego? Z powodu kamery. Kręci się ona wokół bokserów jak diabeł tasmański na koksie, co chwile zmienia się perspektywa, a walczący zasłaniają się wzajemnie. Ze sterowaniem postacią nie ma w takich wypadkach problemów, ale z wymierzeniem ciosów i uników już tak. W trybach gry znajdziemy standardy, których już nie trzeba wymieniać oraz Boxer's Life czyli coś w rodzaju przygód poszczególnych zawodników – trzeba walczyć na różnych zasadach: czasami normalnie, czasami trzech przeciwników z rzędu, a jeszcze innym razem nasz zawodnik jest osłabiony lub musi dawać przeciwnikowi w wyznaczonym czasie. W międzyczasie możemy sobie pooglądać perypetie bohaterów. Za kompletnie skopany uważam trening – to po prostu wykonywanie kolejnych, wyświetlanych na ekranie kombosów

(do zaliczonych nie ma powrotu!). Niewątpliwie uczy to wiele, szczególnie gdy ćwiczymy się w rytmicznym wciskaniu przycisków. Do niczego więcej się nie nadaje, a już w walce niemal zupełnie jest nieprzydatne – trwa przecież mashowanie, więc gdzie tu czas na kombosy? Z tego wszystkiego niemal zapomniałem o muzyce i efektach dźwiękowych, które powinny być podobne do „slap”, „buch” i „uch”. Tyle, że to wcale nie przypadek, że o tym zapomniałem. W B&B nie ma po prostu nic co warto by było nadstawiania ucha. Nic, zero, nul. No i jak tu można podsumować tę śliczną, ale denną grę? Większość rzeczy dałaby się znieść (gadki, zawodnicy, fatalne udźwiękowienie), ale nie można przejść obojętnie wobec faktu, że ta pozycja po prostu jest nudna, nieprzyjemnie się w nią gra, a zabawy z tego tyle, co z dłubania w nosie. A nawet mniej, bo w dłubanie można się wkręcić (hehe) i jakiś pożytek przynosi. Black & Bruised nawet tego jest pozbawione. Wracam do Rocky'ego, Wy też od niego nie odchodźcie. Nie warto.

Marcellus



PS2 i GCN

■ Wydawca: Majesco
■ Producent: Majesco
■ Liczba graczy: 1-2

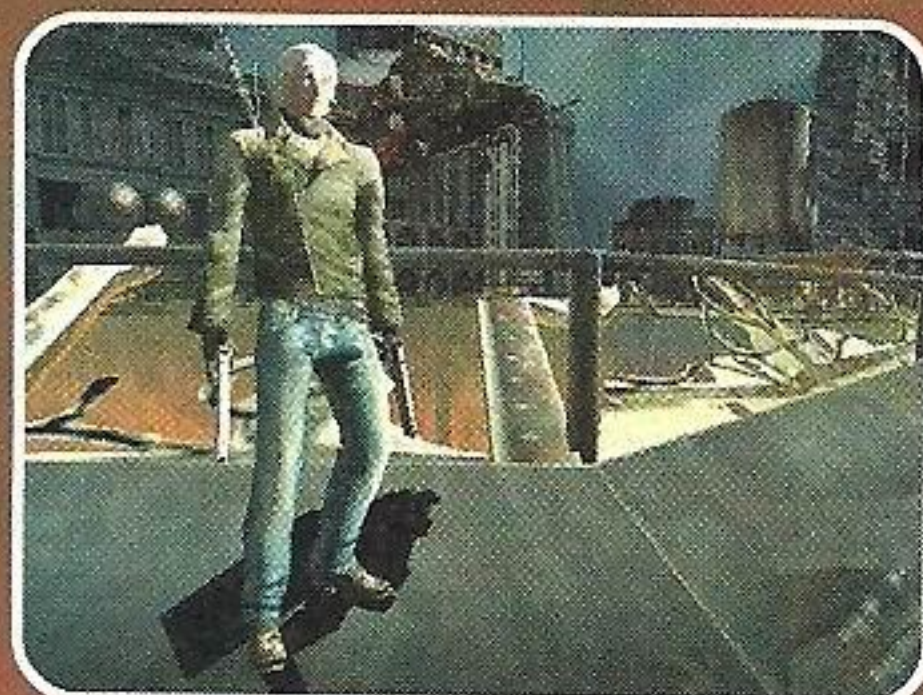
**GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD**

Wykorzystuje: Dual Shock2, Memory Card 8Mb

Potrzebna jak limo pod okiem przy rozmowie o pracę.

4.5

5.0



Mniejsza o to – tak czy inaczej, 90 procent graczy po pierwszym spotkaniu ze światem Dante'go oceniło grę jako piekielnie dobrą. Nic dziwnego, iż entuzjastycznie zapowiadana dwójka szybko stała się jedną z najbardziej oczekiwanych gier. Jeszcze parę tygodni temu wydawało mi się to ze wszech miar słuszne. Śledziłem z zapartym tchem wszelkie informacje wyciekające powoli do sieci. Jeżeli Ty również oczekujesz na dalszy ciąg przygód w krainie demonów, możesz już przestać. Devil May Cry 2 już jest i czeka na Ciebie z otwartymi ramionami. Nie wiadomo tylko, czy śmiać się, czy może płakać witając tak zaskakującego gościa. Jak powszechnie wiadomo, pierwsza w oczy rzuca się oprawa graficzna. Przy spotkaniu z poprzednią częścią to właśnie ona zwała mnie z nóg. Tym razem było podobnie. Niestety, przyczyny szoku, jaki był w stanie cisnąć mną o podłogę, były w obu przypadkach zgoła odmienne. O ile Devil May Cry oszołomił mnie niesamowitym designem i perfekcyjnym warsztatem grafików połączonymi nutką magii, drugie spotkanie z postrachem demonów zaszokowało zupełnie czym innym.

Metal Gear Cry?

Pod tym względem można śmiało zastosować porównanie do GTA3 i jej następczyni. Jak wiadomo, ta druga zaskoczyła wszystkich odrobinę gorszą od poprzedniczki grafiką. Jednak grywalność nie ucierpiała na tym praktycznie wcale – a to za sprawą wspaniałych lokacji, które, choć niedoskonałe technicznie, cieszą oczy znacznie bardziej niż miasto w GTA3. W przypadku DMC2 jest niestety inaczej. Wraz z pogorszeniem się warsztatu grafików, wyparowało gdzieś również natchnienie twórców. Wspaniałe, niesamowite lokacje pierwszej części są nadal niedoścignione. Lokacje w DMC2 są puste, zazwyczaj utrzymane w jednej tonacji barwnej, widać bardzo często

powtarzające się, lub – o zgrozo – rozkładające gdzieś tam, tekstury. Pomieszczenia części pierwszej były prawdziwie natchnione, mroczne, groteskowe, klimatyczne, naprawdę czadowe. W DMC2 najbardziej pasuje mi tutaj słowo "mdle", które zepchnęło "nudne" na drugą pozycję. Czasami są to po prostu przysłowiowe flaki z olejem. Przykro mi to pisać, ale jeden z głównych atutów, dla których pokochałem część pierwszą i nagrodziłem jej twórców entuzjastycznymi recenzjami, tutaj

Zamczysko z jedyńki było przecudne. Mocno gotyckie, jednocześnie dziwnie nowoczesne i znajome, ale bardzo, ale to bardzo tajemnicze, pełne magicznego klimatu na pograniczu horroru i pięknej baśni. Dla kogoś, kto nie widział tamtej gry, jest to chyba trudniejsze do



Para bohaterów ma nowe stroje, które widzicie na tych obrazkach. Żeby było fajniej są to ciuchy Diesla. Niezły pomysł...



Devil May Cry 2

"Piekło jeszcze nigdy nie było rajem. Do czasu Devil May Cry!" Taaak. W DMC piekło zdecydowanie było rajem. Rajem dla graczy. Jeśli to naprawdę było piekło.

wypada naprawdę blado.

wyobrażenia niż dla mnie do opisanie. W przypadku drugiej części nie mam aż takich problemów – a to chyba o czymś świadczy. I nie tylko o braku weny; raczej o płytkości lub nawet płaskości nowych scenerii. Dumnie pokazywane przed premierą screeny ukazujące Dante'go skaczącego po dachach, wąskich uliczkach przypominających Pragę czy Stare Miasto, wydają mi się teraz – gdy poznałem je od podszewki – całkowicie nieciekawe. To, że są większe i przedstawiają świat na zewnątrz, wcale nie ratuje sytuacji. Kiedy tylko przypomnę sobie, że każdy dach wygląda prawie tak samo, a gdy spadnie się między budynki, scenerii równie dobrze mogłoby nie być – jest po prostu mierna. Owszem, bywają ciekawsze momenty, ale bardzo mnie drażni, iż te, które sobie przypominam nie są nawet warte opisanie. Kanały? Jaskinie? To już było. Mury zburzonej twierdzy? Również. Nie mówiąc o platformie wiertniczej (co to, kurka, MGS?!!), wnętrzach pełnych maszyn, wentylatorów, pasiastej blachy wypełniającej fabryczne hale i wielu innych schematach przewijających się w DMC bez ustanku. Wszystko jest ujednolicone, często aż mdle. Gdzie ten błysk geniuszu, który widać było w każdym pomieszczeniu „jedyńki”? Ornamenty na ścianach, kaganki tworzące półmrok, nie mówiąc już o pulsujących żyłach, żyjących ścianach i

przeróżnych psychodelicznych obrzydlistwach, które sprawiały, że miałem ochotę w przypiływie dzikiej furii, przy dźwiękach ostrej muzyki, demolować nawet mury, o które odbijały się siekane mieczem maski. Gdzie to jest, ja się pytam?! Uff. Uniosłem się. Ale to nic nie zmieniło – nadal nie jest dobrze.

My Beloved Monster

Na szczęście nie samymi lokacjami żyje gracz, więc czym prędzej chciałbym donieść, iż przeciwnicy są... Na podobnym poziomie <płacz>... Już mi lepiej – ale do tej pory nie mogę uwierzyć, w to, co zobaczyłem. Wystarczyło przecież spojrzeć na niesamowite, groteskowe kreatury pierwszej części. Czerpać przykład z natchnienia ich genialnych projektantów. Demoniczne maski, ich szydercze śmiechy i wycia, cały repertuar prawdziwie obłąkańczych istot. Marionetki-clowni z ostrzami, widma z wielkimi nożycami, kostuchy dzierżące w rękach



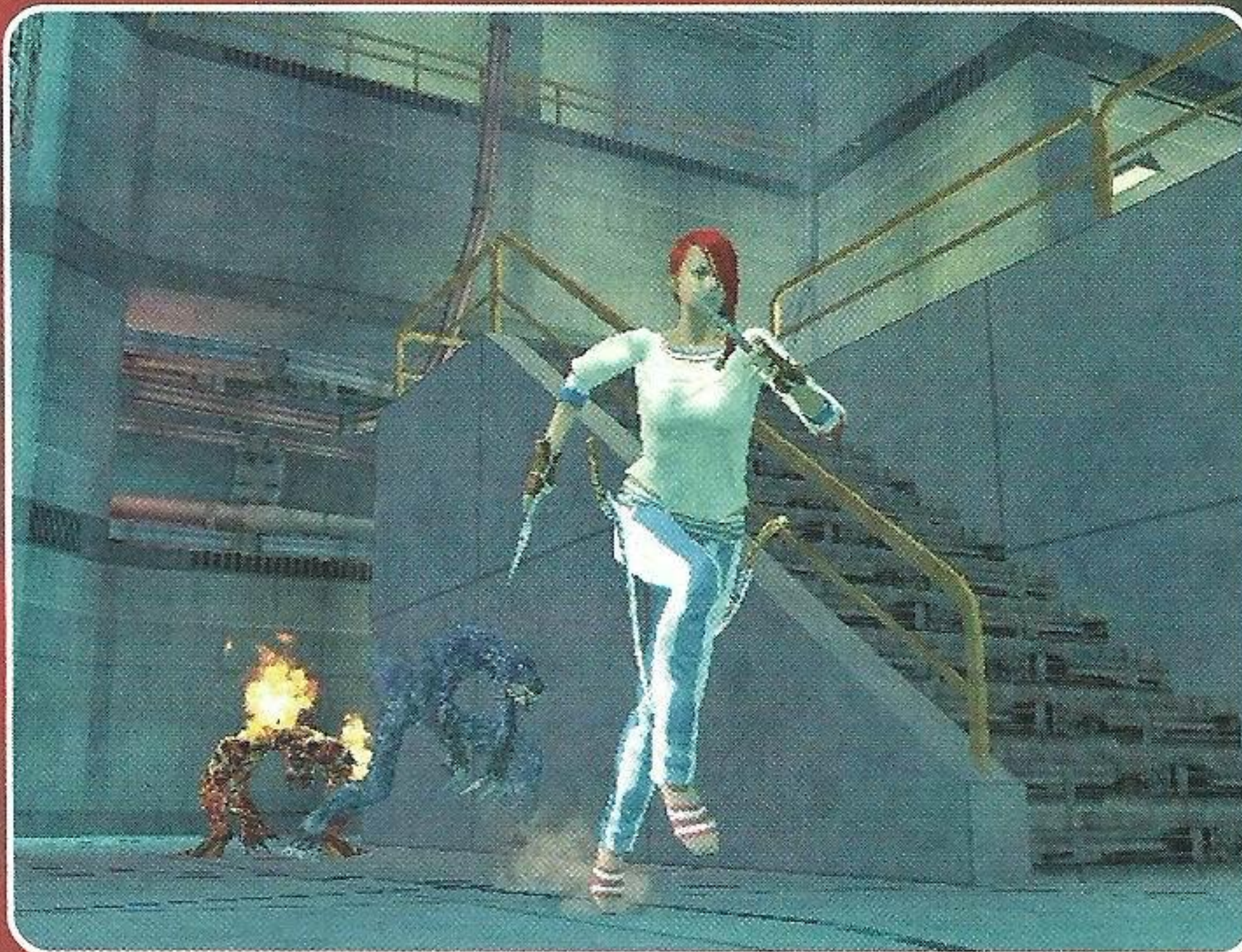
Mimio, że to, co właśnie oglądacie wygląda nieźle, dalej grze brakuje świeżych pomysłów na design postaci i otoczenia.



kosy, latające czaszki, owady, pajaki. O bossach nawet nie wspominam (do czasu!).

Ta plejada gwiazd zdumiewająco skutecznie oddziaływała na wyobraźnię gracza. Ich wygląd i zachowanie mówiły wszystko. Nikt nawet nie chciał domyślać się straszliwych historii każdego z napotkanych przeciwników. Zamiast tego śpieszył z wybawieniem, którym dla tych przeklętych istot był karzący miecz Dantego. W „dwójce” brakuje właśnie tego. Nie jest tak świetnie, jak poprzednio. Potwory są, ale

jakie? Małe, nieciekawe, bardziej wzorowane chyba na atlasie zoologicznym niż – jak powinno być –



Dwa sztylceki w rękach tej laseczki to przeokrutna broń - nawet najbardziej zatwardziały monster zapłacze.

szkicach obłąkanej osoby. Choć czasem było widać jakieś przebłyski. Jeden stwór mi się spodobał. Jeden z pierwszych. Agonofinis. Finisz w agonii? Bardzo odpowiednie dla szkieletu, którego kończyny uwieszone są w metalowej klatce oplatającej całe ciało i stanowiącej jego integralną część. Współczułbym komuś, kto skończył w taki sposób, zawieszony gdzieś na kamiennej bramie, wśród innych konających – tak jak jest to pokazane w pierwszej misji. Tu udało się twórcom wprowadzić element groteski, ale – w przeciwieństwie do części pierwszej – nie każdy się takich doszuka. Pozostali nam jeszcze bossowie. Z całego serca liczyłem na to, iż to oni uratują przedstawienie, jednak uczucia mam nadal mieszane.

Choć w tym przypadku jest lepiej, niż ze zwykłymi potworami; ośmiornicopodobny stwór z mackami, dziwny golem z kulami na łańcuchach, gigantyczna odmiana obłędnego orangutana czy nawet ogromna ćma produkująca gigantyczne larwy nie przemawiają do mnie tak jak monstra z części poprzedniej. Bezdyskusyjnie.

Dante spotyka Lucię

My poznajemy ją już w intrze. Okoliczności tego zajścia są nader ciekawe, więc je pominię, by

zainteresowanym pozostawić możliwość samodzielnego spotkania nowej towarzyszką broni. Lucia (jej imię pisane wydaje się swojskie, ale czytamy je „Lusija”) zamiast hałasujących spluw używa mnóstwa cichych sztylceków – niczym Ayame w Tenchu, tyle, że robi to z prędkością światła. Jedno naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za strzał, to dwa wyrzucone sztylce. Skacząc, rzuca nimi robiąc powietrzny piruet, co wygląda całkiem dobrze. Z czasem dochodzą do tego inne rodzaje



broni dalekiego zasięgu jak mieczyki do wyrzucania po kilka sztuk jednocześnie czy małe bomby.

Jak brak broni palnej wpływa na grę? Kiepsko, ale można się przyzwyczaić. Jeśli swoją przygodę z DMC2 rozpocznesz od płyty Lucii, później trudno będzie Ci przywyknąć do gunów. Samo pojawienie się nowej postaci także rodzi wiele pytań. Jakie będą jej dalsze losy? Czy okaże się tak nieprzewidywalna jak Trish? Kto jest jej... Cóż – kilka niespodzianek dobrze Wam zrobi.

Zasadniczo, ścieżki obojga bohaterów różnią się, choć natrafimy nierzadko na te same lokacje. Droga, jaką mają do przebycia jest bardzo podobna, tyle, że prowadzi różnymi odnogami. Często spotkamy nawet tych samych bossów, co już zakrawa na kpinę – chyba, żeby traktować ścieżki naszych pogromców jako odmienne przygody, ale sami twórcy sugerują coś innego. Gra została



wydana na dwóch płytach DVD – jak to się to ma do jej długości? O tym parę akapitów poniżej.

Dante: Wieczny Łowca

W kwestii scenariusza również możemy pokusić się o porównania. Tym razem znów do filmowej serii – z grą wiąże ją jedynie osoba Łowcy, którym niewątpliwie jest Blade. Nawet w ich historii nietrudno doszukać się sporych podobieństw. Ukąszona przez wampira kobieta rodzi dziecko, które dziedziczy wszystkie ich cechy, lecz dzięki specyficznemu pochodzeniu i pomocy przyjaciela potrafi zwalczyć te negatywne.

Tymczasem Łowca Dante mógłby ogłosić jakiś strajk. Mógłby, gdyby mógł. Ciekawa gra słów. Właściwa gra znacznie mniej ciekawa.

Intro przedstawia nam po raz kolejny historię znaną już z części poprzedniej. Przypomnę więc gwoli ścisłości opowieść o demonie imieniem Sparda, który obdarzając uczuciem śmiertelną kobietę obrócił się przeciwko swym pobratymcom, oraz o innym słudze ciemności, zwanym Mundus – który zakończył żywot rodziny Dantego. Jedyne syna potężnego demona. Demona, który pozostawił potomkowi dziedzictwo mrocznej mocy, mającej posłużyć mu jako najniebezpieczniejsza broń w walce z siłami Ciemności. Z czego Dante skwapliwie korzysta, posyłając napotkanych adwersarzy prosto do ich boga (?). Jego umiejętności przydadzą mu się z pewnością w niebezpiecznej misji, o której wykonanie prosi go tajemnicza, stara kobieta. Dante ma rozprawić się z nieznanym imieniem Arius oraz jego panem. Szczególnie to ostatnie wydaje się z początku intrygujące.

Pierwsze spotkanie z naszym przeciwnikiem nie nastraja zbyt optymistycznie (jeśli chodzi o zawartość merytoryczną gry), a już spotkanie jego i Lucii pachnie operą mydlaną na kilometr.



Mimo paru ciekawych efektów grafika straciła na impecie. W rzeczywistości DMC2 prezentuje się gorzej, niż wydany ponad rok temu DMC.



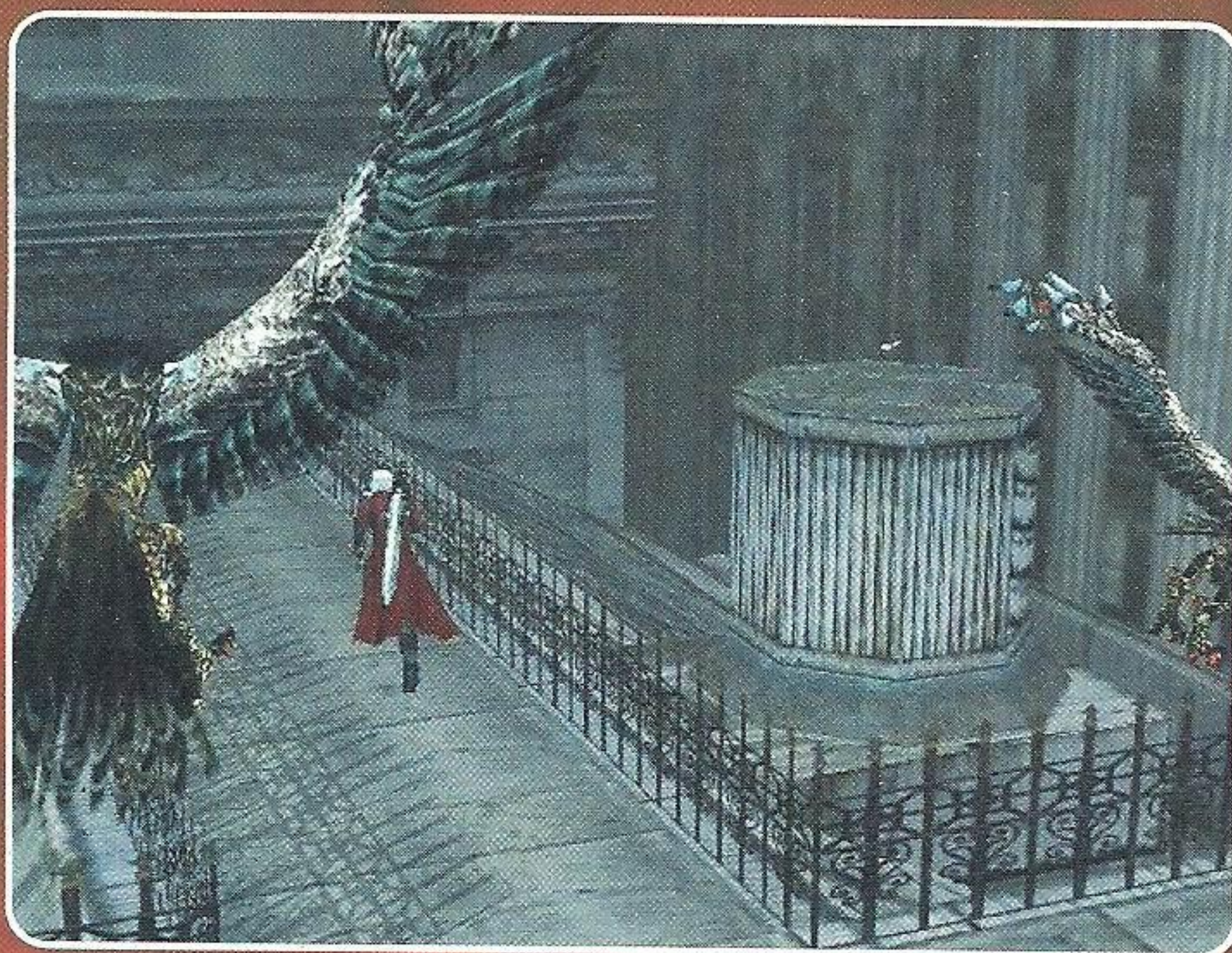
Rozumiem, że nie scenariusz miał być główną siłą tej gry, ale w takim razie gdzie ona tkwi? Nie podoba mi się to tym bardziej, że fabuła poprzedniczki była (w porównaniu do tej) całkiem do rzeczy. Tym razem Capcom wstrzelił się o parę oczek niżej.

Walka nadal pozostała priorytetem, spychając elementy przygodowe na dalszy plan. I dobrze. Gdybym chciał kolejnego, tandetnego Tomb Raidera, grałbym w TR: TAOD <śmieje się szyderczo>. Co jakiś czas znajdziemy jakiś przedmiot, uruchomimy mechanizm, zniszczymy drzwi lub zapalimy czerwonymi kulkami za ich otwarcie. Jak w jedynce. Tu głębszych różnic raczej nie uświadczymy, a i nie ma sensu się ich na siłę doszukiwać.

Dante Must Die!

W pierwszej części stosunkowo duże znaczenie miały liczne upgrade'y, którymi faszrowaliśmy naszego Alastora i inne zabawki. Bez usprawniania ekwipunku mogło być naprawdę ciężko. Mimo to niektórzy gracze narzekali na zbyt niski poziom trudności. Przy n-tym podejściu i wybraniu poziomu trudności zwanego Dante Must Die, gra przedstawiała być dziecianną igraszką, nawet dla największych twardzieli i wymiataaczy. Ciekaw jestem jednak co powiedzą po kilkugodzinnej sesji z DMC2, owocującej ukończeniem gry z maksymalnymi wynikami i prawie doszczętną eksploatacją tegoż produktu...

Idąc z duchem zmian (na gorsze), autorzy uczynili z DMC2 kolejną pozycję „zagraj i wyrzuć”. Japończycy mają mało czasu, lubią gry ładne i łatwe. Nie wiem, skąd się wzięła ta teza, ale na jej poparcie można podać dużą liczbę gier, znacznie ułatwionych w stosunku do europejskich czy amerykańskich odpowiedników. Jak choćby Resident Evil z górą amunicji do patroszenia zombiaków. Trzeba jednak umieć znaleźć



Część kamer umiejscowiono w takich miejscach, że w pewien sposób załamują perspektywę. Ciekawy efekt.



złoty środek – DMC, choć nie najłatwiejszy (ale jednocześnie niezbyt trudny) zebrał w Japonii bardzo wysokie noty (choćby 39/40 w Famitsu). Tym razem jednak DMC2 podoba się mniej nawet Japończykom – ocena 32/40 we wspomnianym magazynie to żaden wyczyn. A co dopiero osobom lubiącym wymagające produkcje? Abstrahując od tych podziałów rasowych, aż bałem się o swoją ocenę gry, rozpruwając na strzępy kolejnych bossów jedną ręką, a drugą w międzyczasie robiąc notatki. Może dlatego tak trudno znaleźć w niej tryb Easy – opisany chyba jedynie w instrukcji...

Enter the Matrix, Dante!

Czego bym złego o grze nie napisał, temu zaprzeczyc nie mam sumienia: nowe ruchy są wspaniałe. Dynamiczne, dopasowane, całkiem realistycznie zrealizowane (jeśli można mówić o realizmie w grze, gdzie syn demona

strzela do wielkich potworów z jeszcze większych pukawek podczas skoku, a spadając zdążyłby jeszcze zaparzyć kawę) a do tego – przydatne! Czasami odnosiłem wrażenie, że towarzyszyły one serii od zawsze i dopiero po uruchomieniu części pierwszej przypomniałem sobie, że wachlarz zagrań, jakim dysponował nasz heros był wówczas znacznie mniejszy. Ale z drugiej strony całkiem wystarczający. Rodzi to pytanie: czy wprowadzenie nowych ruchów było potrzebne? Według mnie, jest to jedna z najbardziej pozytywnych zmian. Właśnie tu widać nieco postępu – nowe ruchy są naturalnym rozwinięciem tych, które już znamy.

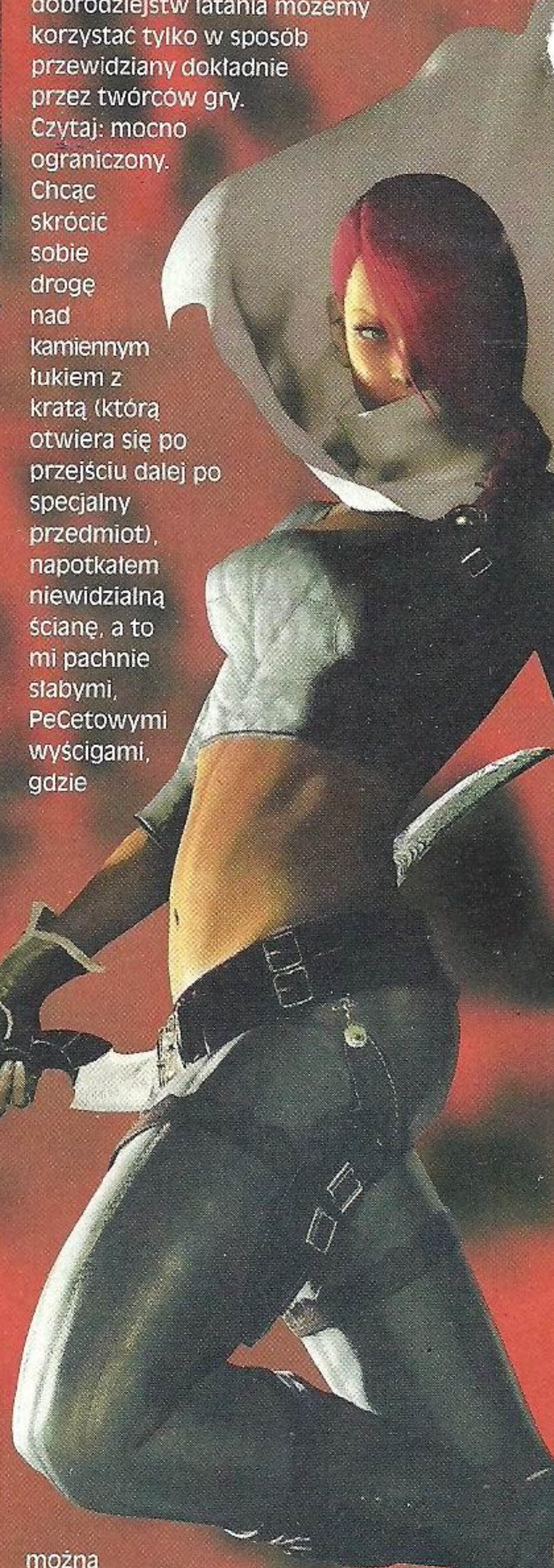
Podczas samej walki świetnie sprawdza się (a jeszcze lepiej wygląda) bieganie po ścianach. Ten patent pasuje idealnie do zestawu „bajerankich” ruchów jakimi dysponuje nasz srebrnowłosy hiroł. Podobnie jak równie czadowe motywy z kolejnego filmu (nie twierdzą, że tylko z tego, ale setki tytułów próżno wymieniać) – Mortal Kombat. Seria szybkich salt do tyłu (Lucia robi drugie z podkurczonymi nogami), uniki za pomocą szybkiej „gwiazdy” w bok lub ominięcie adwersarza efektownym saltem z wykorzystaniem ścian, co pozwoli znaleźć się za nim. Na koniec – ukazane w pełnej krasie już w intrze – strzelanie połączone ze spadaniem głową w dół. Przy tej akcji Dante zawiesza się w powietrzu na długi moment, a prującą ciało potwora pociski zdają się przeciwdziałać sile grawitacji. Bardzo chłodny motyw.

Dante może latać

Do ciekawych dodatków należy niewątpliwie Devil Trigger – pozwalający latać zarówno Dantemu jak i Lucii, ujawniając tym samym jej demoniczne korzenie. Latanie jest całkiem przyjemne i wygląda również niezgorzej, choć od tak zwinnej pary oczekiwałbym nieco



więcej dynamiki – jakichś uników, specjalnych ruchów w locie. Poza tym, z dobrodziejstw latania możemy korzystać tylko w sposób przewidziany dokładnie przez twórców gry. Czytaj: mocno ograniczony. Chcąc skrócić sobie drogę nad kamiennym łukiem z kratą (którą otwiera się po przejściu dalej po specjalny przedmiot), napotkałem niewidzialną ścianę, a to mi pachnie słabymi, PeCetowymi wyścigami, gdzie



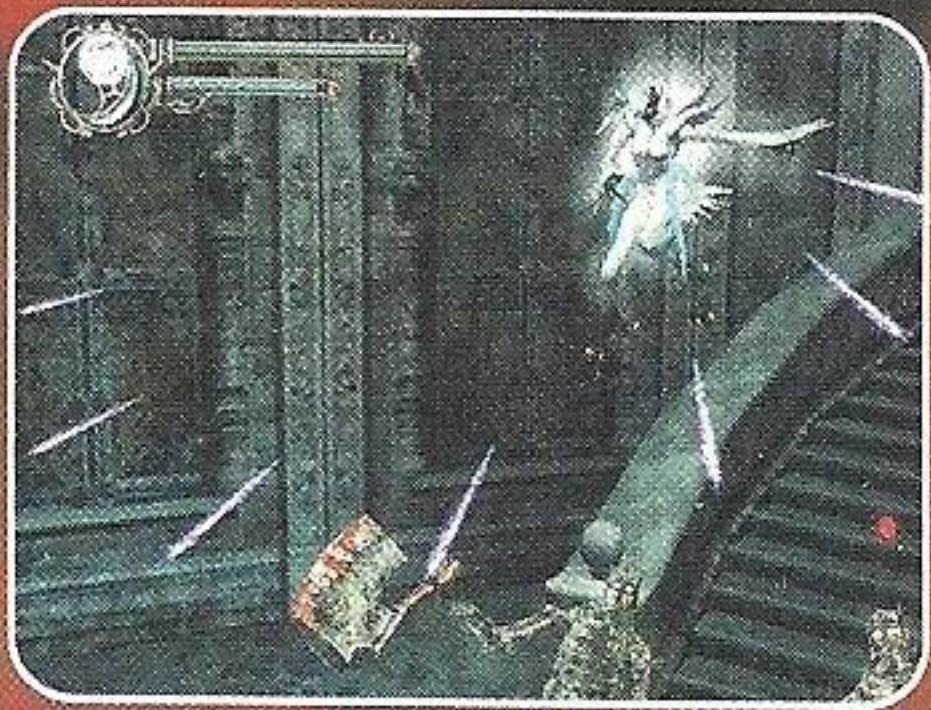
można często rozbić się o trawnik. Ogólnie jednak latanie jest do zaakceptowania, tak jak i reszta specjalnych umiejętności oferowanych przez Devil Trigger.

...ale dziwnie brzmi

To, co najbardziej podoba mi się w udźwiękowieniu, to brak dźwięku... To znaczy, kiedy postacie machają mieczkami pod wodą, ma się rozumieć. A poważnie – nareszcie ktoś o tym pomyślał. Jeszcze tylko Star Wars bez odgłosów wybuchów w próżni, a będę ukontentowany. Głosy postaci są niezłe, ale wydaje mi się, że aktor (?) dubbingujący Dantego wypadł znacznie lepiej w „jedynce”. Może właśnie przechodzi jakąś mutację? Co do Lucii, to w porównaniu do Trish również wypada błado. A więc na dosyć marnym poziomie. W ogóle udźwiękowienie jest nijakie. Niby wszystko jest na swoim miejscu, ale kiedy uruchomi się DMC2



Koleżka, z którym walczy nasz bohater ma jedną fachową rzecz. Piękny i fachowo okrwawiony topór. Z chęcią zawiesilibyśmy taki w redakcji.



zaraz po DMC, od razu słyhać, że czegoś tu brakuje. Muzyka jakby opadła z sił; już nie zaskakuje i nie potrafi wystraszyć wespół z nagłym pojawieniem się potworów. Jest szybka, całkiem niezła, całkowicie poprawna, ale to nie to! Geniusze chyba odeszli z Capcom na dobre wraz z podpisaniem umów dotyczących RE na GCN. Mam nadzieję, że kiedyś się odnajdą – jeśli nie u nich, to w innej firmie.

Człowiek może zagrać...

Mimo wszystkich wad, które wytykam przez cały czas grze, przez kilka godzin nie mogłem się oderwać od

konsoli. Kiedy miałem już zamiar skończyć grę i wziąć się za pisanie, robiłem Save, i bezmyślnie klikałem Next Mission. A skoro misja już się zaczęła, to czemuż by jej nie ukończyć? I tak przez cały czas. Chociażby po to, żeby zobaczyć co będzie dalej, czy też po prostu wyżyć się na napotkanych maszkarach przy akompaniamencie ostrych, gitarowych kawałków. Po to, żeby po raz kolejny pobawić się czadowymi ruchami Dantego, pobiegać po

Gabaryty bossmonstra są słuszne. Wystarczyłoby mu przecież położyć się na blondasie, żeby flaczki strzeliły na boki. Ale nie, honorowa walka.



ścianach, z dzikim uśmiechem podrzucać w powietrze kolejne ofiary. Po to, by zaraz dogonić je w locie i wgnieść w ziemię serią pocisków. To jest właśnie esencja tej gry i na szczęście przetrwała w stanie nienaruszonym (choć szczerze mówiąc, coś jest nie tak z jugglingami i weteran DMC od razu to zauważy). Co z tego jednak, skoro to wszystko mieliśmy już we wspaniałej „jedyńce”? Walka ratuje akcję, ale nie daje rady zrekompensować utraconego klimatu. Grafiki, wnętrz, przeciwników, muzyki czy historii.

Gdzie się podziały...

Były gry przed DMC i są po DMC. Święte słowa, ale Devil May Cry 2 jest po prostu jedną z nich. Jedną z wielu... Nie widać śladu żadnego przełomu, a niektórzy chętnie przyczepiają DMC2 plaketkę „krok w tył”. Na rynku ukazuje się wiele świetnych przygodowych gier akcji i choć nie biją nowego Devila na głowę,

bez najmniejszego problemu z nim konkurują, przewyższając niektórymi aspektami, pozostawiając gracza w niepewności co do zakupu od dawna oczekiwanego tytułu.

Tak jak „Drużynę Pierścienia” mogłem nazwać naprawdę świetnym filmem fantasy, a „Dwie Wieże” już popłuczynami po Tolkienie, tak DMC2 jest właśnie resztkami pomysłów z DMC, zebranych do przysłowiowej kupy i owiniętych w nieco wytarte laski. Z tej gry mogło być coś o wiele lepszego. Tyle czekania nie opłaciło się. Niestety – DMC2 jest produktem, który pozostawia uczucie niedosytu. Dla każdego, kto choćby widział pierwszą część w akcji, będzie po prostu porażką. Dla nowych graczy kolejną zręcznościówką do kolekcji, momentami całkiem interesującą i udaną, posiadającą parę świetnych patentów. Z drugiej strony kupę niewykorzystanych pomysłów i bliżej nieokreślonych, brakujących czynników.

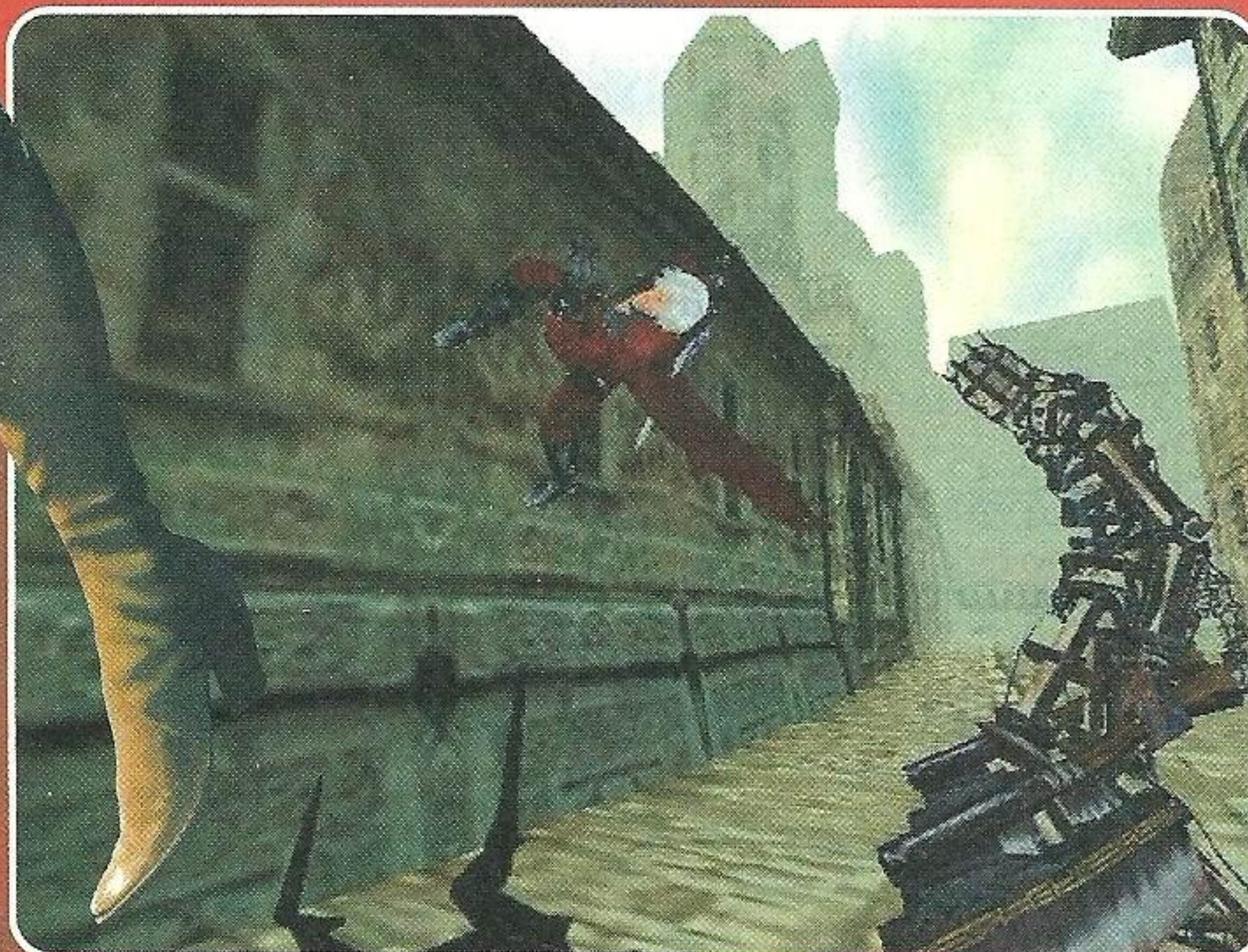
Zawsze staram się patrzeć na gry obiektywnie. Biorąc pod uwagę zmiany (postęp, zastój czy wręcz cofnięcie się w rozwoju) jakich jesteśmy świadkami oraz wszystkie inne niuanse, nawet gdyby DMC ukazała się dziś, wypadłaby znacznie lepiej niż jej następczyni. Nie czas teraz na dogłębne analizy. Faktem jest, że kolejny diabelski akcent ciśnie mi się na klawiaturę – DMC2 jest jak upadły anioł. I choć jeszcze nie upadł do końca, jest ku temu na jak najlepszej drodze. Przyjmuję zakład, czy autorom uda się zbezcześcić kultowy produkt ponownie, jeszcze na PS2! „Skoro diabeł może, zapłacmy razem...”.

Gangsta

Coś tu nie gra...

Najtrudniej jest napisać drugą część. Do wszystkiego. Kiedy wydaje się pierwszy album muzyczny, są to zwykle najlepsze pomysły z całego życia wciśnięte wreszcie w jeden krążek. A potem, kiedy w ciągu kilku miesięcy trzeba zrobić coś lepszego, wielu artystów załamuje ręce. Podobnie jest z literaturą. Nie jest trudno śmignąć pierwszą część, czy zadebiutować wierszem, albo opowiadaniem. Trudno jest sukces powtórzyć. Daleko nie szukajmy, porównajcie jakość pierwszej książki o małym, poczochnym Potterze i drugiej. Pani Rowling podźwignęła się dopiero w trzeciej, a niektórzy twierdzą, że w czwartej części.

Devil May Cry 2 wpadł w bagno. To jest najgorszy sequel, jaki oglądałem od lat. Na jego usprawiedliwienie niech będzie fakt, że pierwsza część była, że tak powiem, wytryskiem geniuszu na pustyni. Pokazaniem, że i graficznie i grywalnościowo można eksplorować zupełnie nowe dziedziny gier. Że jeszcze nie wszystko widzieliśmy. Po kilkudziesięciu minutach z DMC2 stwierdzamy jednak, że coś takiego jak to, widzieliśmy już nie raz. Autorzy pogubili się dosłownie we wszystkim. Nie poprawili jakości kamery, która myszkuje gdzieś pod sufitem, często nie pokazując nawet miejsc, w które mamy doskoczyć. Z Dantego wypompowano gdzieś ikre, która przecież rozsadała telewizory jak kasza gryczana żołądki. Tutaj mały ludzik biega sobie (fajnie sobie biega – fakt) i błyska jakimś iskierkami. Gdzie potężny miecz z końca poprzedniej części, pytam się? Gdyby Sapkowski napisał wiedźmina, który w drugim tomie nagle wychodzi z domu bez broni, ziół i z zawiązanymi oczami, ot tak, żeby było ciekawie, wszyscy by go wysmiali! Wiem, trudno jest dopakowywać bohatera w nieskończoność, ale literatura i film radzą z tym sobie na luzaka. Robi się prequela i różne takie. Tu chłopaki poszli na luz. O innych głupotach w płaskiej jak pani Calista Flockhart historii już nie wspomnę. Gdzie lokacje, które budziły zazdrość Geigera, dlaczego na ich miejsce wpelzł jakiś śmietnik, gąszcz odpadków z pierwszej części? Nie wiadomo. Zagrać raz i wyrzucić? Nie ma sensu nawet raz. Żadnej przyjemności. Po razie zna się grę na wylot. Wyszedł z tego zupełny średniak. Zupełny. Ta gra powinna się inaczej nazywać, żeby nie przynosić wstydu przodkowi. Muzy opuściły Capcom. Być może przefrunęły koncertować nad głowami zespołu Resident Evil 4. Oby. Bo statystyka jest po ich stronie. Czwarte części są zwykle lepsze, niż drugie. Nie tracmy wobec tego nadziei, jeśli chodzi o serię DMC. Pomóżmy jej przetrwać ten kryzys tożsamości... [Grabarz]



Bieganie po ścianach nie jest już tylko udziałem Trinity – także Dante i Lucia potrafią wykonać tę sztuczkę-magiczną.



PlayStation 2

Najpierw upewnij się, że masz już za sobą wspaniałą jedynkę.

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.2

Pierwsza część ATV Quad Power Racing ukazała się jeszcze na PS one, pod koniec 2000 roku i przeszła bez echa. Teraz Acclaim widząc, że ATV Offroad Fury od Sony poradziło sobie wyśmienicie (sprzedało się w ponad milionowym nakładzie w samej tylko Europie), postanowiło uszczknąć coś dla siebie. No i przy okazji wyprzedzić nadchodzącą część drugą, która pojawi się w Europie w tym roku i będzie obsługiwała

proste i standardowe dla „ekstremalnych” gier. Im więcej trików, tym więcej dopalacza. Im więcej dopalacza, tym łatwiej zrobić jeszcze więcej wysoko punktowanych ewolucji, co znowu daje nam dopałą i tak aż do zwycięstwa. Znamy to doskonale z SSX'a i kilkunastu innych gier. No i tu wylazi pierwsza wada Quad Power Racing 2 – system trików jest bardzo nierówny. Czasami triki odpalają się szybko i

ATV Quad Power Racing 2

All-Terrain Vehicles, czyli czterokołowe motocykle nie są zbyt popularne w naszym chłodnym i deszczowym kraju. Zagrać jednak zawsze można. Niestety - dla tej pozycji - mamy już w co.

grę w sieci. Ale szanse na powodzenie ma znikome, bo ich twór jest przynajmniej o dwie klasy gorszy od produktu Rainbow Studios.

ATV QPR 2 na pierwszy rzut oka nie różni się specjalnie od konkurencji. Ktoś niezbyt dobrze obeznany mógłby je z łatwością pomylić. Znajdziemy tu standardowe tryby: Arcade, Single Race, Freestyle, a także Challenge, który polega na wykonywaniu postawionych przed nami zadań. A także (bo jakżeby inaczej) karierę, gdzie wybranym zawodnikiem przechodzimy przez trzy poziomy: od amatora do zawodowca. Na każdym z nich mamy do przejechania pięć wyścigów, w których bierze udział sześciu zawodników. Po zdobyciu minimum trzeciego miejsca w klasyfikacji generalnej automatycznie przechodzimy do wyższej klasy i nie mamy póki co możliwości powrotu. Dopiero po zakończeniu mistrzostw na najwyższym poziomie możemy powrócić do niższej klasy, aby, na przykład, wygrać jakiś wyścig. Za złote medale zdobywamy nowe pojazdy i trasy, a sam udział w wyścigach sprawia, że nasz zawodnik nabiera doświadczenia i umiejętności. W innych trybach też można poodkrywać różne rzeczy, na przykład w Challenge są to dodatkowi jeźdźcy. Zasady obowiązujące podczas wyścigów są

sprawnie, a czasami wciśnięcie kombinacji nie przynosi żadnego rezultatu lub skutkuje dopiero za którymś razem, co zazwyczaj kończy się spotkaniem z glebą. Zupełnie nie wiadomo, czemu tak się dzieje. Kolejny problem to kamera, która potrafi się czasami zagubić i wykonuje dziwne akcje. Szczególnie, gdy kręcimy flipa i jednocześnie robimy jakiś trik. Po pewnym czasie doszedłem do wniosku, że najlepiej jest po prostu jechać, a triki ograniczyć do minimum. Tyle, że nie o to powinno chodzić. Następną sprawą to walka na trasie z innymi zawodnikami. Każdy jeździec może przykopać oponentowi i zrzucić go z pojazdu. To fajna zabawa, ale średnio dopracowana. Problem polega na tym, że kierunek kopnięcia (lewo/prawo) dobiera



Mamy nadzieję, że druga część Fury na PS2 naprawdę zarządzi - przede wszystkim z względu na możliwość gry w Internecie.

Grafika może nie jest najpiękniejsza, ale spełnia swoje zadanie. W końcu najważniejsze, że nie dorysowuje się przed nosem gracza, a trochę dalej. Heh.



konsola i nie raz zdarzało mi się kopnąć powietrze, zamiast jadącego obok przeciwnika. Kolejną sprawą jest konieczność niemal idealnego wycelowania. Mała pomyłka i pudło, a że nie można natychmiast powtórzyć ataku, to takie sytuacje kończą się najczęściej tym, że przeciwnik odpłaca nam pięknym za nadobne.

Zabawa jest jednak całkiem przyzwoita i można się wciągnąć, choć mogłaby być bardziej dopieszczona w kilku wymienionych wyżej aspektach. Trasy są ciekawe, obfitują w skocznie i trudne zakręty w nieprzyjemnych miejscach, ale nie przypominają standardowych torów crossowych, jakich pełno było w ATV Offroad Fury. Są po prostu wymyślone i niestety nie ma ich zbyt dużo. Zresztą dotyczy się to całej zabawy. ATV QPR 2 można bez większego trudu ukończyć w kilka niezbyt intensywnych sesji. Tydzień grania po dwie godziny dziennie wycisnie z niej ostatnie soki. Niestety, bez większego wysiłku ze strony gracza – kariera jest bardzo łatwa do ukończenia, a wyścigi nawet na najtrudniejszym poziomie nie wymagają długiego treningu.

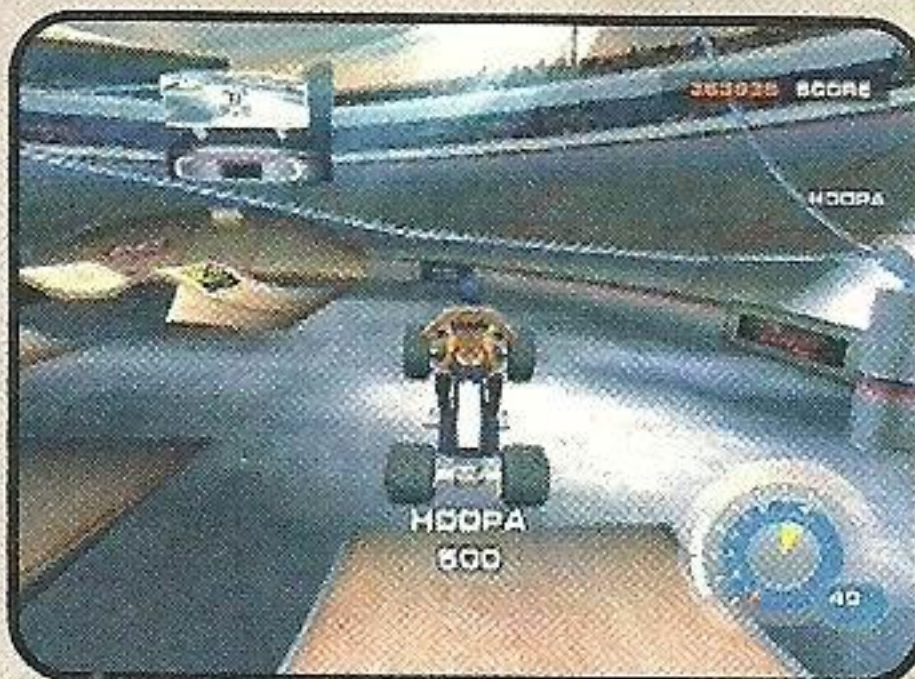
Wygląd QPR 2 nikogo nie zachwyci. Wszystko jest po prostu solidnie wykonane, a jednym z problemów jest animacja zawodników podczas wykonywania trików i wypadków. Wtedy wyglądają dość marnie i mało realistycznie, choć gdy siedzą na swoim „wierzchowcu” prezentują się niczego sobie. Gra nie ustrzegła się też zwolnień. Na niektórych trasach i w



określonych miejscach spowolnienia są bardzo duże, a czasami widać nachalne dorysowywanie się elementów otoczenia. Jednak same trasy wyglądają ładnie. Słońce prześwieca przez liście, czasami oślepia jadących i efektownie odbija się w kałużach lub na powierzchni lodu. Tekstury są w miarę solidne, a widoczność nienajgorsza. Ogólnie mówiąc jest po prostu średnio.

W grze zasadniczo słychać tylko dwie rzeczy. Pierwsza to mało przekonujący ryk silnika, a druga to całkiem przyzwoity soundtrack. Oczywiście dość ostry, bo przygrywają nam takie zespoły jak: Rollins Band, Godsmack, Midtown, Boxcar Racer czy Bionic Jive. Pasuje do gry i zagrzewa do walki na trasie. Niestety reszta dźwięków jest praktycznie nieobecna. Czasami zawodnicy coś pokrzykują, żwir chrzęści pod kołami quadów, a zawieszenie jęczy, ale to wszystko jest jakieś przytłumione i nie brzmi efektownie. Poszczególne dźwięki powinny się uzupełniać i dobrze ze sobą współgrać, a tego niestety zabrakło. ATV QPR 2 to przeciętniak, jakich wiele na rynku w każdym z gatunków. Można się miło przy nim bawić, niektóre akcje są emocjonujące i satysfakcjonujące (jak choćby kopanie przeciwników), ale całość prezentuje się słabo. Zbyt słabo żeby konkurować z pierwszą częścią ATV Offroad Fury, która jest obecna na rynku już prawie dwa lata. Z częścią drugą tym bardziej nie będzie miała szans. Lepiej poczekać.

Marcellus



PlayStation 2

Nie ma się czym zachwycić, choć nieco lepsza niż przeciętna.

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.2

Xbox i GCN

Może i przeciętniak, ale jednak. Jak ktoś chce, może spróbować.

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



Wykorzystuje: Memory Unit

6.3

Zastanawiam się zawsze jak to działa? Weźmy dla przykładu takie Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends, powstałe po oszałamiającym sukcesie komercyjnym DW3 (ponad milion sprzedanych kopii na świecie). Tu zasady są proste. Firma KOEI niby to próbuje przemycić w grze jakieś, co ciekawsze, elementy historyczne z przeszłości Wielkich Chin, ale i tak nie to jest najważniejsze. Najważniejsza jest młódka. Oto wyobraźcie sobie wielką planszę, w ludzkim przeliczeniu jakieś kilkanaście hektarów gruntu. Może to być wąwóz, kanion, rozlewisko rzeki, pustynia, łąki, miasto, twierdza – niepotrzebne skreślić. Na takim



przypadku DW3:XL nie ma prawie żadnej różnicy graficznej w porównaniu z DW3. Jak zwykle, na podobieństwo lodołamacza, próbujemy przeryć się przez rzesze wrogów, tu i ówdzie gromiąc oddziały i dziesiątkując armię



Dynasty Warriors Xtreme Legends

Jakiś czas temu odkryto, że wystarczy tylko myśleć o poruszaniu niektórymi partiami mięśni, żeby stawały się o jedną piątą silniejsze i sprawniejsze od tych, o których nie myślimy.

zróżnicowanym terenie spotykają się dwie, wrogo do siebie nastawione armie. My jesteśmy jednym z wicegenerałów. Po przeciwnej stronie wojska przeciwnika. Potyczka już trwa, kiedy możemy wreszcie sterować postacią. Spoglądamy w róg ekranu, żeby rozpoznać układ sił. Zwykle armie zaznaczone są na niebiesko i czerwono. Układ tych dwu kolorów na mapie symbolizuje położenie wojsk. Oprócz tego jest jeszcze miareczka morale obydwu armii. My natomiast dzielnie ruszamy w bój. A bój jest, jak wiecie, krwawy. Wraz z kolejną częścią Dynasty Warriors niewiele się zmienia. Zmienia się jednak na tyle, że warto wymienić grę na nową i to znacznie bardziej, niż było warto wymienić Tekken 3 na Tekken Tag Tournament, choć w

przeciwnika. W tym celu wybrać możemy jedną z czterdziestu dostępnych postaci i – co jest nowością w Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends, naszym „giemkiem” może zostać regularny generał. Ha! Cztery dychy postaci to naprawdę coś. Niunie z wielkimi... wachlarzami, przypominający włoskiego szlachetkę koleś z rapierem, chłopaki z włóczniami, z maczugami jak stodoły, a nawet generał weteran z wielkimi, stalowymi

niedźwiedzimi rękawicami na dłoniach. Rewelacja! I po prostu brniemy. Ciągając za sobą własną armię, regulujemy sytuację na polu bitwy, załatwiając oddziały wraz według własnej strategii. Od czasu do czasu rozwalimy jakąś beczkę, by znaleźć żarełko, albo ograbimy zwłoki pokonanego generała. W całej grze odkryć można blisko sto osiemdziesiąt różnych broni i niewiele mniej przedmiotów specjalnych podnoszących statystyki, a także elementy ekwipunku dla naszych wojaków. W połączeniu z masą sekretnych zakończeń, strojów i tak dalej – otrzymujemy grę, w której, jeśli zabierzemy się za wyliczanie czegokolwiek, na pewno wyjdą nam grube liczby. I za to właśnie kochamy gry konsolowe! Ale wróćmy do zabawy. Zaczynamy napierać. Możemy wpuszczać kolejne combosy, dosiadać

Koei lubuje się w długich seriach - Romance Of... ma już bodaj z siedem części. Ciekawe, ile będzie Dynasty Warriors?

koni, a nawet wziąć udział w bitwie ze słoniami! Nie zabraknie też trybu dla dwóch graczy i ukochanej przez wszystkich kooperacji. Tym razem jest jeszcze lepiej, niż dotychczas. Jak pamiętacie każdy z generałów ma miernik tak zwanej mocy „musou”. Rośnie on wraz z otrzymywanymi obrażeniami i zadawanymi wrogom ciosami. Im mamy mniej energii, tym szybciej rośnie. Fajne to jest, bo im bardziej jesteśmy poobijani, tym większy berserk. No dobra. Kiedy miernik osiągnie maksimum, możemy uwolnić moc i oglądać jak postać szaleje w tańcu śmierci, czyszcząc wszystko na swojej drodze. Piękna scena! Kamera wiruje! Powietrze płonie! Trupy padają! Taaaak! – warczymy na cały pokój. Ale to jeszcze nie koniec. Wystarczy wziąć dwóch generałów i kooperacyjnie uwolnić moc obok siebie! Śmierć i zniszczenie! A potem pustka i nicość. Inne słowa zupełnie tu nie pasują. Generałowie po prostu odpalają swoje techniki na raz, nie jest to jakieś ultramiodne współdziałanie, ale efekt piorunujący. Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends ma możliwość odpalenia gry oryginalnej, a nawet korzystania ze starych save'ów. To miłe ze strony KOEI, że nie każą nam przechodzić gry od początku. Trzeba też dodać, że doszły cztery tryby „wyzwania”. Można próbować wykonywać polecane zadania na czas, można strącać przeciwników z mostu na punkty, można próbować się w jak najdłuższych combosach czy wreszcie wykonywać różne dziwne zadania siłowe. Wersja na Xboxa, oczywiście wszystkich usprawnień z Xtreme Legends nie ma. Ma jedynie wersję podstawową i, niestety, cuchnie na kilometr słabą konwersją z PS2. Przykro mi to stwierdzać, ale Xboxowa wersja wygląda po prostu źle. Podsumowując, to jest taka strzelanka, gdzie wyrzyna się wrogów masowo, ale chodzona i z bronią białą. Nie ukrywam, że z każdą częścią DW bawię się lepiej. Sam i ze znajomymi w kooperativie. Teraz jest już zupełnie rewelacyjnie. To duża taktyczna gra z masą przedmiotów i ciekawych broni, niezłą młódką i bezstroskimi, fruującymi w powietrzu trupami. Lubimy? Lubimy. Jeśli brak wam tego typu rozrywki – uderzajcie śmiało.

Grabarz



Gra jest znakomita, choć przydałoby się więcej nowych mechanizmów. Cóż, to już pewnie w czwartej części. Obleganie zamków to jest to!



PlayStation 2

Było bardzo dobrze, jest jeszcze lepiej.

Wydawca: Koei
Producent: Omega Force
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



8.7

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Xbox

Potworna jakość konwersji. Po prostu potworna.

Wydawca: Koei
Producent: Omega Force
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



6.5

Wykorzystuje: -

Latwe. Mnie jednak, przez najbliższy czas, Rzym kojarzyć się będzie z grą Ben Hur: Blood of Braves, która zapłacić miała lukę po słabutkiej jak anorektyczka Circus Maximus. I trzeba powiedzieć, że łatanie idzie bardzo mozolnie.

Po włożeniu płytki do napędu wita nas krótkie intro, które bardzo ciekawie łączy fragmenty z gry i scenki renderowane. Jeden z ciekawszych momentów w tej grze. Pot i lzy, rozpędzone, ledwie trzymające się drogi rydwan, dziki pęd powietrza i tumany kurzu. To będzie twarda, męska gra. Z takim też nastawieniem ruszamy do zabawy. Tylko, że... do jakiej zabawy? Zamysł na grę był taki, żeby zrobić z tego wyścigi z elementami konfigurowania pojazdów, z magią i mnóstwem sekretów w postaci części i zawodników. Zabawę zaczynamy, wybierając sobie postać, spośród piętnastu (w tym siedmiu ukrytych) zawodników z czterech cywilizacji, od Rzymian po amazonki.



konfiguracyjnej. Do wyboru będzie, między innymi dwadzieścia jeden rydwanów, dwadzieścia jeden par koni i tyleż rodzajów kół. Jest o co walczyć. Każdy z zawodników ma początkowo miejsce na trzy czary i trzy rodzaje broni. Najczęściej jest to jakiś czar ofensywny, prujący naprzód. Czar defensywny – podnoszący naszą odporność i leczenie, lub pułapka zastawiana za powozem. W lewym, dolnym rogu ekranu widoczny jest miernik mocy magicznej, która po rzuceniu każdego z czarów, spada, by zaraz zacząć się powoli regenerować. Nie

To jeszcze nie koniec rydwanów - kolejna gra zmierza już na PS2. A przecież w kolejce jeszcze cała banda gladiatorów...



Ben Hur Blood of the Braves

Rzym został założony w roku 753 przed naszą erą. Jak zapamiętać tę datę? Wokół tego miasta jest siedem wzgórz. Czyli Siedem (wzgórz) się PięTrzy. Łatwe?

Każdy z zawodników, oprócz prostej historii opisującej jego dzieje, ma też szereg współczynników (zręczność, siła, obrona, moc magiczna). No dobrze. Ludzik już wybrany, teraz udajemy się do domu. Tam możemy modlić się do bóstw, uzupełniając swój potencjał magiczny. Możemy też iść do kupca by nabyć broń i inny osprzęt. Możemy wreszcie udać się do stajni, gdzie skonfigurujemy swój zaprzęg i uzbrojenie. Na początku, oczywiście jesteśmy bez grosza. Dopiero zwycięstwa w biegach dają nam możliwość zabawy kupiecko-

można więc, przynajmniej z początku, ciskać gromami na prawo i lewo. Zawodnicy mają też trzy rodzaje broni: długodystansową (toporki, włócznie, oszczepy), krótkodystansową (miecze, halabardy) oraz popędzacz koni (najczęściej bat), który nadaje się nie tylko do okładania grzbietów parzystokopytnych - można nim smagać jadących obok przeciwników. Przed każdym wyścigiem, o ile stać nas na to, możemy się zabawić w dobór najodpowiedniejszej broni. Po skonfigurowaniu wszystkiego, zaczynamy grać. W grze jest siedemnaście tras, po których będziemy jeździć za dnia i w nocy, podczas słońca, mgły, burzy i deszczu. Pełne spektrum. Trasy umieszczono w Pompejach (tych od Wezuwiusza), Gizie (od Sfinksu), Na Olimpie (wiadomo), a także w Circus Maximus - marzeniu każdego woźnicy rydwanów.

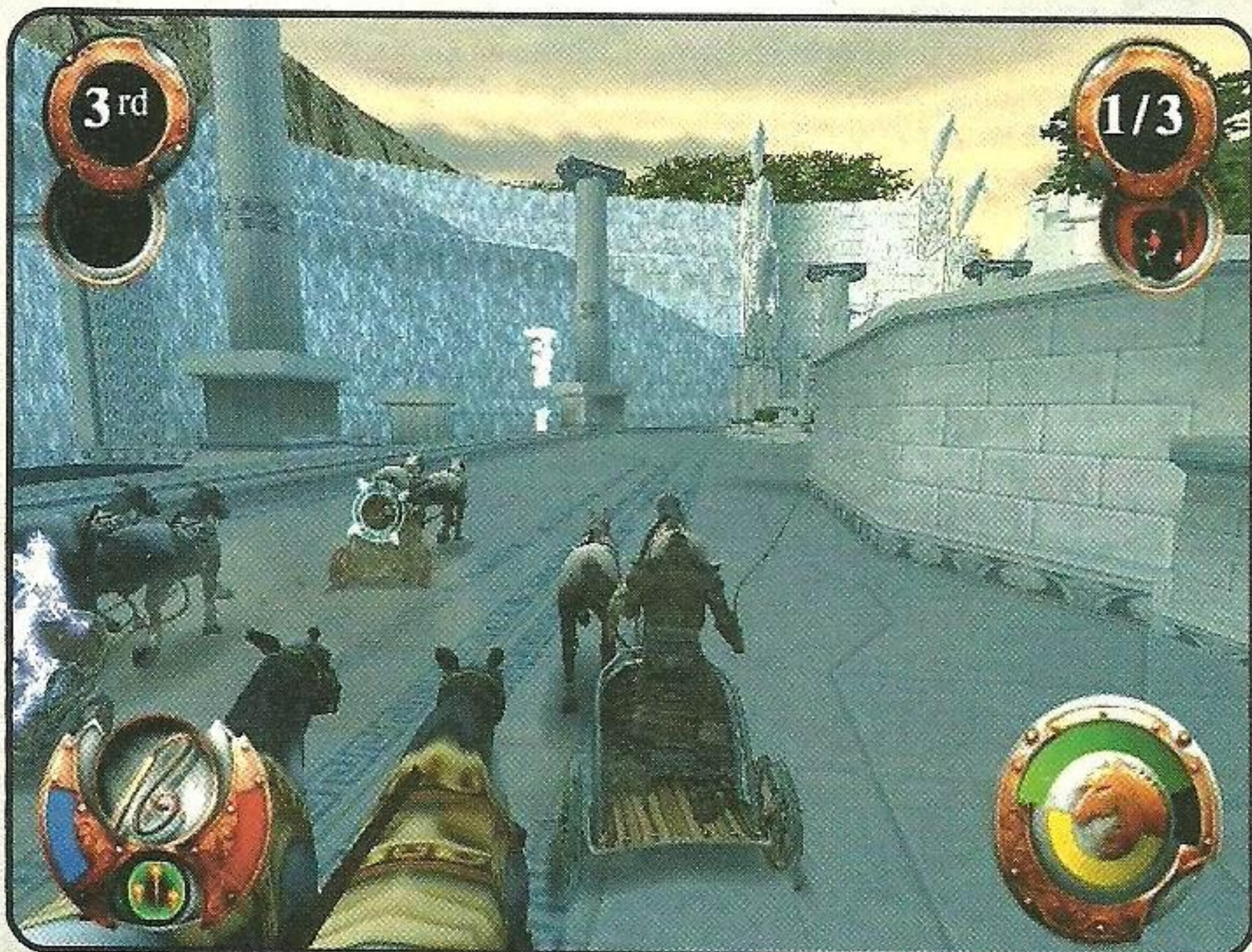
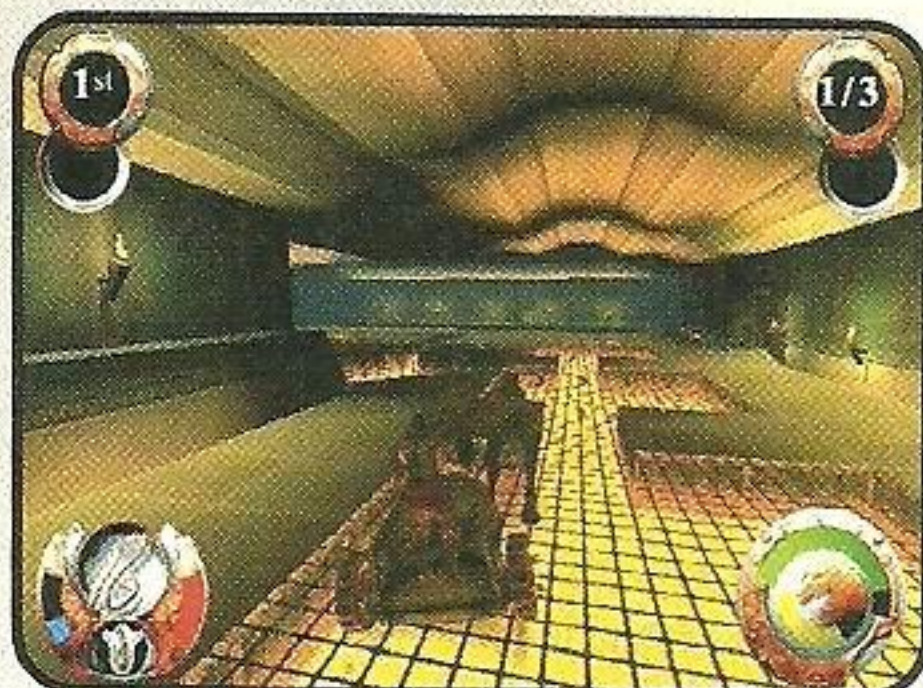
Technikalia znacie, czas na opowieść o tym jak się gra. Zaczniemy od grafiki, która jest

jednak surowa. Być może nieźle to wszystko wyglądało na obrazkach zapowiadających, ale chytrze poukrywano fakt, że otoczenie torów jest płaskie, powtarza się wręcz bezwstydnie (na przykład jedenaście identycznych domów pod rząd) i właściwie, najczęściej jest jedną ścianą obłożoną teksturami, tuż przy samym torze. Buech... Niesmaczne. Spisali się ludzie odpowiedzialni za projekty. Są naprawdę ciekawe i iście Rzymskie. Spotkanie tunele z płaskorzeźbami, wielkie sale z wymalowanym na suficie nocnym sklepieniem niebieskim... Ale cóż z tego, skoro, wykonanie to dla mnie... dobra jakość PS one, a nie PS2. Podobnie ze sterowaniem. Koniki trzeba poganiać batem, ale jeśli przesadzimy, nasze dzielne zwierzęta po prostu się zatrzymają. Za wiele rzeczy na raz trzeba kontrolować, przez co grywalność gdzieś się zapodziała. Spróbujcie uderzyć w ścianę, a zakreśli rydwanem sztywno, jak rzuconym młotkiem. Jedzie się więc doskonale, póki po prostym. Muśnij tylko cokolwiek i możesz puścić joypada, póki gra sama nie przywróci zaprzęgu na tor. Z początku, po nieudanym starcie, można od razu restartować wyścig. Nie dogonisz już reszty. A jeśli wystartujesz dobrze, trzeba się pilnować, żeby nie zawadzić niczego, bo jeden błąd i po zabawie.



Nie wstrząsnął mną Ben Hur: Blood of Braves. Gra jest dość schematyczna i jeśli chodzi o grywalność frustruje potwornie. Wygląda na to, że pomysł był dobry. Pomysł na grę o rydwanach, wyścigach ze sporą dawką zakupów i menu konfiguracji. Kiedy jednak wydawca zaakceptował projekt, okazało się, że zespół autorów nie jest w stanie dźwignąć zaproponowanego przez siebie pomysłu. Jeśli gdzieś w tym projekcie pojawiły się takie wyrazy jak: ładnie, przyjemnie, z zacięciem... Po prostu kłamały. Gra dostaje ode mnie sześć za wielki trud, jaki włożyli weń autorzy. Trud, który jest wyczuwalny. Niestety - pięcioletnie dzieci, mimo wielkiego trudu nie organizują regularnych wystaw malarskich. To nie te czasy, kiedy sam wysiłek się liczył.

Grabarus



Ben Hur jest średni... Choć na pewno lepszy niż nieudany Circus Maximus: Chariot Wars. Coś dla zajadłych fanów Rzymu.



PlayStation 2

Wciąż brakuje dobrej ścigalki rydwanowej...

Wydawca: Microids
Producent: Microids
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

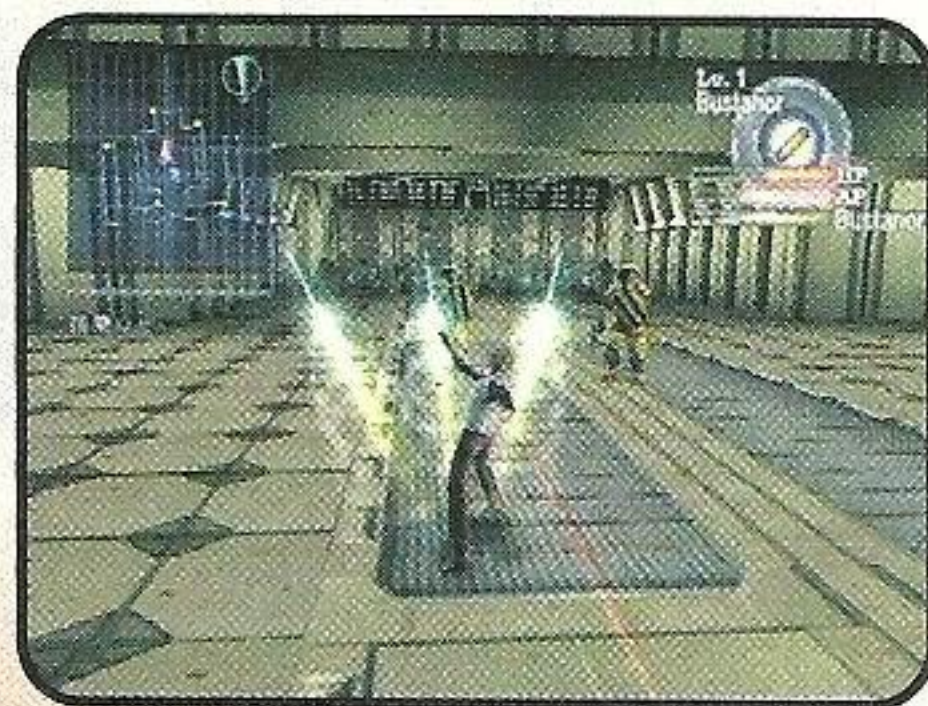
6.1

Galerians: Ash

A ja myślałem, że to Guilty Gears XX jest zakręcone. Myliłem się.

Nie bez przyczyny wspominam o tej dwuwymiarowej bijatyce, ponieważ wydawca GG XX i Galerians: Ash to dokładnie ta sama firma – Sammy. Zbieg okoliczności? Być może. Na początku byłem naprawdę zainteresowany tym tytułem. Kolejna z niewielu odskocznia od wszystkich Residentów i innych Silentów. Odskocznia jest, a jakże. Tylko pytanie, w co? W błotko psychodelicznych klimatów. Galerians: Ash to sequel dla Galerians – gry, która ukazała się jeszcze na PSX, na fali popularności residentówek. Poznajcie głównego bohatera dramatu. Rion w pierwszej części był jeszcze człowiekiem, ale w takcie wydarzeń mających wtedy miejsce jego umysł został przetransportowany do ciała Galeriana. W tym miejscu należy Wam się wyjaśnienie, kim są tytułowi Galerianie. Są to ludzie stworzeni przez superkomputer – Dorothy, który wyrwał się spod kontroli. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że istoty te posiadają ponadnaturalne zdolności. Oprócz naszego Riona takie zdolności posiadają inni Galerianie, których spotkamy na swojej drodze. Mogę tylko zgadywać pod wpływem jakiej substancji chemicznej autorzy wymyślali im ksywki. Bo sami przyznajcie, że żeby nazwać postacie: Lila, Parano, Spider czy Nitro, trzeba być pod wpływem, albo za bardzo się nie wysilać. Hmm, w sumie stawiam na jedno i drugie.

Akcja Galerians: Ash zaczyna się w miejscu, gdzie skończyła się pierwsza część. Jako Rion przebywam w czerwonej komnacie. Jestem w budynku, gdzie znajduje się Dorothy i wyruszam, aby ją zgładzić. Idę. Kilka komnat. Rozwalam jakieś dziwolagi, gadam z lewitującą kulą. Znowu idę.



Uch, znowu jakieś potwory. Ale co tam, posiadam supermoce, przecież! Przechodzę przez most i w końcu... A, tu Cię mam Dorothy! Beeem, trzask! Jest mocna, ale w końcu pada. Ktoś gasi światło. Budzę się. Jako Rion przebywam w czerwonej komnacie... W tej chwili razem z kolegą, który przyglądał się mojej zabawie zaczynamy żartować, że na tym będzie polegać cała gra. Rion wpadł w pułapkę czaso-przestrzenną i już się z niej nie wydostanie.

Ale dobra, jeszcze raz przechodzę to samo. Po pokonaniu Dorothy znowu się budzę. Minęło sześć lat, od zniszczenia Dorothy. Przez ten czas Rion smacznie sobie spał zamrożony. Dużo się działo, Dorothy i Galerianie wrócili. Tylko Rion posiada moce mogące im sprostać. I wyruszamy, jako ten ostatni sprawiedliwy na krucjatę przeciw złu wszelkiemu. Czy to jest fajne?

Na szczęście nie wyruszamy z pustymi dłońmi. Mamy trzy moce – uderzenie, ogień i lewitacja. Aby skorzystać, z którejś z nich, trzeba będzie chwilę poczekać, aż się podładuje. Haczyk polega na tym, że w tym czasie jesteśmy bezbronni. Jest jeszcze tarcza, ale nie zawsze jej wykorzystanie przyniesie wymierne korzyści, ponieważ ostantia tylko front Riona. Problem polega na tym, że kamera i autocelowanie nie spisują się najlepiej. O ile powolnych klientów na pewno uda nam się zmieść, to już gorzej będzie z tymi sprawniejszymi. A czy to jest fajne?

Poza walką okazjnie natkniemy się na proste zagadki logiczne. Jedną z pierwszych jest reprezentowana przez chmurkę znajdującą się na środku pomieszczenia. Kiedy przez nią przebiegniemy, pojawi się gdzieś indziej. Zatem szybko tam biegniemy, i znowu chmurka pojawia się w innym miejscu. Powtórzymy to kilka razy i będziemy mogli przejść dalej. Hmm, może to jest fajne?

Niestety, Galerians: Ash nie wygląda najlepiej. Lokacje straszą nie tylko designem, ale i wykonaniem. Większość z nich jest dość rozległa, ale potwornie pusta. Do tego projekty postaci są, powiedzmy to sobie wprost, słabe, spartaczone, kiepskie. Podobny styl cechował także pierwszą część, ale to jest rok 2003, a nie 1999. Wydaje mi się, że gusta graczy przez ten



Mocą zaczerpniętą z psychotropów nasz bohater potafi wiele. Przenosić góry, osuszać morza, niszczyć całe królestwa. Ta, pewnie. W swojej narkomańskiej (tfu!) głowie.

czas trochę się zmieniły. Identycznie wygląda sytuacja z potworami. Chyba autorzy nie mogli się zdecydować, bo mamy tu zarówno mutanty, roboty, jak i kreatury nie z tego świata. Oczywiście przeciwnicy mają wywołać obrzydzenie. Wychodzi im to całkiem nieźle. Ale niektóre idą znacznie dalej. Buerk...

Dodajcie sobie do tego dziwne efekty w stylu „rozdarcie przestrzeni”, czy „pulsujące ekran” oraz przeważnie słabą pracę kamery. Możecie zbierać zgniłe pomidory. I co z tego, że grafika śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę? Taką grafikę to ja na liczydłach przerzuć. Aha, chcecie jeszcze wiedzieć, jak sprawa ma się z dźwiękiem? OK.

- Halo, Departament Dźwięku? Tak?



Poproszę o szczegóły.

- Nie jest najlepiej. Nie możemy tego dłużej tuszować. Dialogi są wypowiadane bez emocji, muzyka niestety śmieszna. Ludzie mają prawo wiedzieć. OG, teraz wszystko w twoich rękach, musisz im powiedzieć. Słyszeliście pana?

OK, zwolnijmy trochę, bo może się trochę zagalopowałem. Muszę postawić sobie fundamentalne pytanie.

Czy widzę w Galerians: Ash jakieś zalety? Muszę się zastanowić. No więc...

Nie.

Ta pozycja zawiodła mnie na całej linii. Nic mi się nie podoba. Ani klimat, ani bohater, ani historia, ani grafika, ani... No po prostu nic! Niech Sammy z takimi wynalazkami siedzi w Japonii. I to gdzieś głęboko, na niedostępnych polach ryżowych w wysokich górach.

Dziękujemy bardzo! Do widzenia! Do nie zobaczenia! Było nie miło!

Wam też odradzam, ale o gustach się nie dyskutuje. Może zwolennicy skórzanych kubraczków zobaczą coś ciekawego w Galerians: Ash. Jeśli tak, to niech mnie poinformują.

OG

PS: Odwołuję ostatnie zdanie. Nie informujcie mnie o tym.

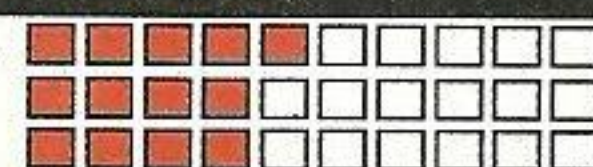


PlayStation 2

Nędzne, a momentami przynędzne. Niech zostanie w Japonii...

■ Wydawca: Sammy
■ Producent: Enterbrain
■ Liczba graczy: 1

**GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD**



4.5

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Rayman 3: Hoodlum Havoc zmierza również na GameCube i Xboxa. Wersja na GCN będzie posiadać możliwość łączenia się z GBA.



kroczyły dziwne postacie. W jakim celu wybrały się w podróż o tak podłej porze, możemy się tylko domyslać. Nie to jest jednak najważniejsze. Niedaleko tego miejsca działy się rzeczy o wiele mroczniejsze, a co gorsza, zapowiadające rychłe kłopoty. Złe, czarne muszki gromadzą się i wyruszają, aby trochę namieszać w spokojnym dotąd świecie. Natrafiają na naszych niczego nie podejrzewających bohaterów i z miejsca ich atakują. Z

wstępu („świat jest w wielkim niebezpieczeństwie, blah, blah”) zaczyna musztrować Raya. Pierwszym zadaniem będzie odnalezienie rączek Raya, które



urwał mu jego przyjaciel - podczas ucieczki. Na razie nie ma nic odkrywczego. Biegamy, skaczemy, zbieramy... W końcu odzyskujemy łapki.

Rayman wie, jak nie znudzić gracza. Gdyby

tylko na przemian wciskało się X i góra na D-padzie, to każdy z nas rzuciłby go na półkę po godzinie grania. Mamy łapki, więc należy nauczyć się kilku nowych sztuczek.

Oto kilka z nich. Włącz nieubłagane w specjalną tarczę podniesiemy platformy. Trzymając X ładujemy rękawicę, aby móc

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Rayman 3 Hoodlum Havoc zaczyna się źle. Bardzo źle. Wyobraźcie sobie, że uruchomiłem Raymana. Tego z przyszytą cyferką „trzy”. Włączyłem go i od razu odechciało mi się grać.

Haftowane koronki Ostatnio panuje moda na wsadzanie teledysków i innych bonusów do gier. Intencje autorów są chyba klarowne. Oprócz usatysfakcjonowania naszej próżności, developer chce upchać płytę tak, by nie zostało za dużo wolnego miejsca. I prawidłowo. Więcej pieniążków za gry teraz, oznacza lepsze produkty w przyszłości. Na przykład Onimusha 2 miała taki nic nie wnoszący do tematu film, który się wyświetlał przed ukazaniem menu. I super. Tam sobie biegał jakiś pokurcz w skórze, z wiosłem u boku, a tu? Mamy posklejany filmik z różnych poziomów, ukazane bronie, przeciwnicy i jakiegoś bossa. Normalnie dwuminutowy spoiler prosto w paszczę już na początku! Nie ma to jak zachęcić do odkrywania fantastycznego świata na własną rękę. Po zabawie z Raymanem 2 wiedziałem, że kolejna część to dla mnie obowiązkowa lektura. Dlatego wszystko, do czego się ograniczałem, to oglądanie obrazków z



nadchodzącej gry. Nawet nie czytałem zapowiedzi w obawie, że zepsuję sobie zabawę, a tu... Ręce opadają. Odłożyłem pada i udałem się do kuchni w wiadomym celu.

Przy herbatce

Opowiem Wam bajeczkę. Była ciemna noc. Las. Nie taki zwyczajny. Magiczny. Wypełniony tajemnicami i spowity mgiełką niepewności. Pośród drzew

opresji ratuje się tylko latający żaból, który postanawia szukać schronienia, ewentualnie sprawiedliwości u Raymana. A że była ciemna noc, ten sobie smacznie spał oparty o swojego chudego inaczey koleżkę – Globoxa. Żaból chwytą Raymana i...

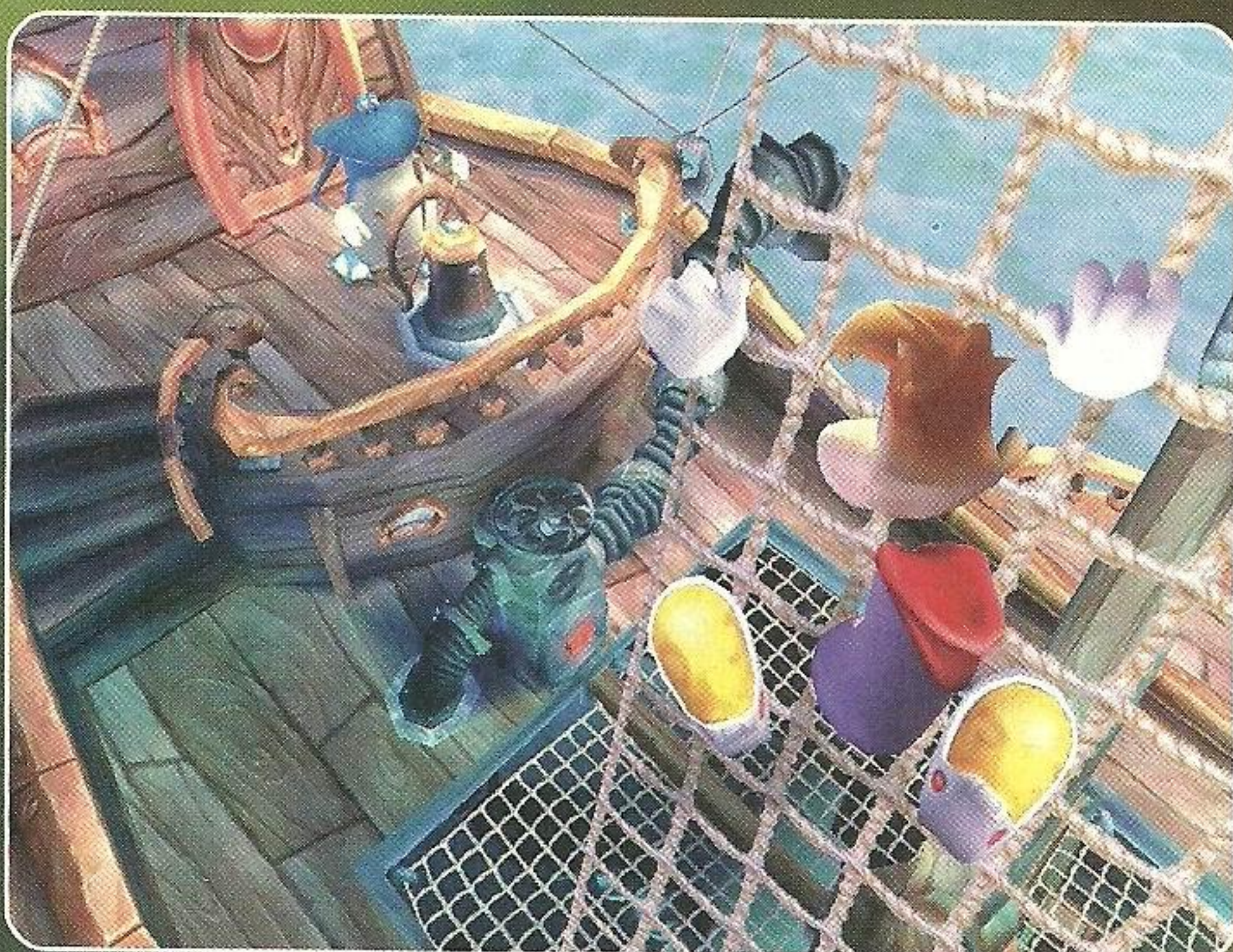
Przed lampką

Myśląc sobie, że nadal leci animacja siedzę spokojnie przed TV. Po chwili Ray krzyczy: „Hej, nigdy w nic nie grałeś? Zrób to jeszcze raz!”. I w tym momencie łapię się za głowę. Podwójny szok! Raz. Tak autorom udało się sprawnie wciągnąć mnie w świat Raymana, że nawet nie zauważyłem, że mam już łapać za pada. Dwa. Uch, jak to wyglądał? OK. Co mam robić? Żaból trzyma Raya i przelatuje po okolicy, a ja mam tak nim kierować, aby złapać jakieś świecące śmieciuszki. Pierwszy poziom, to niecała minuta gry, po której zaczynamy... trening.

Żaból ma niezłe poczucie humoru – znalazł instrukcje do gry! Po szybkim ominięciu

rozbijać twarde przedmioty. Trzymając przycisk odpowiedzialny za chodzenie na boki będziemy mogli tak rzucić rękawicą, aby okrążyła przeszkodę i trafiła w cel. Jest tego trochę więcej, ale nie chcę psuć Wam zabawy.

Poznaliśmy już podstawy, jednak to nie koniec atrakcji. Po chwili dowiadujemy się, że po świecie Raymana zostały rozrzucone magiczne puszki. Powodują one, że Ray przywdziewa różne stroje, które na określony czas dają mu specjalne moce. Zielony kubraczek pozwala strzelać małymi tornadami, które podnoszą specjalne platformy i są w stanie zmniejszać wrogów. Czerwone wdzianko wzmacnia Raymana tak, że potrafi rozbijać twarde przeszkody, między innymi zamknięte drzwi. Niebieski surdut powoduje, że niczym Spawn wystrzeliwuje łańcuchy i jest w stanie ucześcić się specjalnych łapek. Wtedy podciąga się i wyskakuje niczym z huśtawki przed siebie. To dobry sposób na przemierzanie szerokich przepaści. Duży nacisk został położony na walkę. W większości lokacji spotkamy kilku przeciwników, a pokonanie każdego z nich zajmie nam chwilę. Nie należy unikać konfrontacji z oponentami, ponieważ często pokonanie ich otwiera nam przejście do dalszych poziomów. Bardzo fajnym patentem jest licznik punktów. W myśl panującej teraz mody Ray może trzepać kombosy. Wystarczy w odpowiednim krótkim czasie wykonać kilka punktowanych akcji, a z dołu licznika wysunie się drugi zegar, który zacznie



Możliwe, że pod względem technicznym Rayman 3 ustępuje ostatnim platformowym hitom Sony. Jednak magia tego świata jest olbrzymia.



mnożyć nasze wyniki, a po skończonej kombinacji zsumuje punkty. A za punkty dostajemy smaczne bonusy! Zaraz obok zwyczajnych poziomów platformowych znalazło się miejsce dla mini-przerywników, w których trzeba się wykazać czymś innym niż tylko duszenie X. Tu niestety autorzy nie wybili się ponad przeciętność. Mamy typowy Sonicowy poziom, gdzie Ray ślizga się po długich belkach i musi co chwilę przeskakiwać z jednej na drugą, a zmienne tło i muzyka są jakby żywcem wydarte z DDR. Poziom jest bardzo frustrujący i nie pasuje do klimatu Raymana. Inną krótką zajątką jest próba dostania się na szczyt wodospadu. Tu należy szybko klepać w X i tak kierować Globoksem, aby unikać piranii. Rayman 3 mógłby z powodzeniem obyć się bez tych poziomów - moim zdaniem są powciskane trochę na siłę. Ale może komuś przypadną do gustu.

Na stoliku

Dochodzimy do kwestii, która mimo pozorów wcale nie jest najłatwiejszą do rozstrzygnięcia w przypadku Raymana 3. Grafika. Posiada wiele atutów, ale i nie uchroniła się przed niedoróbkami. Szczerze mówiąc po zagranii w poprzednią część miałem poważne wątpliwości czy da się stworzyć jeszcze piękniejszą platformówkę. Okazało się, że tak. Mam dwa typy: Jak & Daxter i Ratchet & Clank. Rayman 3 wygląda gorzej niż wspomniane tytuły. Zawiedzeni? Ja nie. Pozwólcie, że



zadam Wam dość oczywiste pytanie. Tak oczywiste, że nie pada ono zbyt często. Co jest ważniejsze, liczba polygonów na ekranie, czy magia wykreowanego świata? Wyobraźcie sobie, że było już pół na pół. Przyjacieli nie odebrał, a publiczność śpi. Na co stawiacie? Na liczby, które źle wykorzystane mogą dać gorszy efekt niż dobry pomysł? Na formę, nie idee? Nie wiem, co powie Hubert, ale stawiam na to drugie. Kraina Raymana jest niesamowitym miejscem. Wykreowanym ze smakiem, połem, znanstwem. Co z tego, że stworzonym na przestarzałym silniku, który nie przeryca tylu polygonów, co n a j n o w s z e wynalazki?

Przeczytałem gdzieś, że autorzy wzięli się za Raymana 3, zaraz po wydaniu prequela.

Wychodzi więc na to, że są usprawiedliwieni. I wiercie mi, że pomijając kilka miejsc (szczególnie widać je w przejściach między poziomami), gdzie świeci pustkami, Rayman 3

znakomicie się broni.

Animacja śmiga w stałych sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Nie dusi się, nie przycina i nie rwie. Cud-miód.

Postacie niestety są trochę niedopracowane.

Nie chodzi już nawet o skąpe ilości trójkątów, ale ich animowanie. Ruchy Raymana są jak najbardziej w porządku, ale mimika już



„Chodzi Rayman koło drogi, nie ma rączki, nie ma nogi...” jak to kiedyś pięknie ktoś napisał. Ciekawa postać z naszego bohatera.

nie. Dla przykładu taki żaból przez cały czas się szeroko uśmiecha i tylko od czasu do czasu mordeczka mu się zmarszczy. W wielu lokacjach nie powstrzymacie się przed grymasami zachwyty. Grafika Raymana nie jest bez skazy, ale nie ma rzeczy idealnych. Poza drobnymi niedociągnięciami, jest dla oka tym, czym poezja dla ucha.

A będąc już przy uszku, powiedzmy sobie trochę o dźwięku. O pyskającym żabolu już wspominałem. Jego przycinki nie leżą tylko w stronę Raya. Dostało się również samemu autorom: „Aż dziw, że ktoś bierze za to kasę.”! Żaboliowi prawie nigdy nie zamyka się jadaczka. Na początku można pomyśleć, że tylko on jest taki wyszczekany, ale tak naprawdę to wszystkie istoty mają tu coś do powiedzenia. I to coś nie ogranicza się do dwóch nic nie znaczących zdań. Większość postaci jest bardzo wyrazista i posiada tak zwany charakterek. Spowodowało to, że podczas całej mojej przygody z Raymanem prawie nigdy nie przestawałem się uśmiechać pod nosem. Reszta dźwięków i muzyka nie mogły się nie udać. Są na swoim miejscu i raczej dobrze spełniają swoje zadanie. Choć czasami pojedynczy motyw muzyczny potrafi trochę odstawać od reszty, to zdarza się to niezwykle rzadko.

Pod poduszką

Czy nowy Rayman ma to coś, co przekona graczy do poznania jego nowych przygód?

Mnie Ray zassał na dziesięć dobrych godzin, bo właśnie tyle potrzeba do ukończenia tej przygody. Radochę miałem nie mniejszą niż przy zabawie z J&D, R&C czy Sly Racoona. Te trzy produkcje są co prawda bardziej nowatorskie od Raymana 3, ale przecież nie naprawia się czegoś, co



nie jest zepsute. Rayman 3 stara się bardziej trzymać klasycznego wizerunku gatunku. Choć nie twierdzą, że nie znajdziemy tu kilku eksperymentów. Jedne są bardziej udane, inne mniej. Ale to ciągle ten sam dobry Rayman, tylko trochę usprawniony i poprawiony w stosunku do poprzedniej części. Wszystko jednak poszło do przodu i naszemu miłemu koleżce w międzyczasie wyrosła poważna konkurencja. O ile Rayman 2 miał mocną pozycję, jako jedyna tak wspinała multiplatformowa gra, to teraz nie jest tak różowo. PlayStation 2 jest już mocno obsadzona dobrymi platformówkami. Mimo to uważam, że warto w Raya 3 zagrać na równi z innymi hitami.

OG



W grze znajduje się sporo bonusów i mini-gierek, które nie zawsze trzymają wysoki poziom reszty. Mimo to Ray 3 jest tak najbardziej udany.



PlayStation 2

Dobra, ciekawa i śliczna platformówka.

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



8.4

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

W grze Ballerburg kilkukilometrowy błąd nawigatora może kosztować życie, bo w tej grze już jesteśmy pod murami. I teraz trzeba je tylko zdobyć. Jak to się jednak wszystko dzieje? Podstawą świata w Ballerburgu jest fakt, że królestwa, na bajkową modłę, wybudowały sobie zamki tuż obok siebie. Wybudowały je tak blisko, że

opanowywania joypada. Po prostu siada się i gra. Pozwólcie jednak, że dopowiem coś jeszcze, bo wciąż nie macie wizji całej gry. Otóż w Ballerburgu zarządza się także zamkiem i podzamczem. W skład sił naszej strony wchodzi z początku, oprócz zamku, kilka chłopskich chat. Potem, za pomocą zarobionej na chłopach gotówki, możemy dokupić warsztat kowalski, skład amunicji i tak

Ballerburg

Oprócz wielu chlubnych elementów historii Wikingów, znajdziemy też bez problemu kilka niechlubnych. Na przykład zdobycie Rzymu. Otóż nawigatorzy rąbnęli się o kilka kilometrów i cała wielka nordycka wyprawa złupiła przez pomyłkę jakieś miasteczko opodal Wiecznego Miasta.

mogą do siebie strzelać bez używania piechoty, konnicy i niemal całej reszty armii. Wbrew wszelkim zasadom taktycznym po prostu prują do siebie zza własnych murów, wykorzystując armaty, katapulty, miotacze ogni greckich i tak dalej. Z jaką więc grą mamy do czynienia? Po pierwsze z podobną nieco do „statków”, albo wiekowego Scorcha. Są budowle i do siebie strzelają, wyniszczając się nawzajem. Budowli może być od dwóch do czterech. Po drugie Ballerburg hołduje modnej ostatnio tradycji wśród gier, by tworzyć sterowanie i założenia jak najprostszymi. Dzięki temu ktokolwiek przychodzi do nas, nawet na sekundę, znajdzie ukojenie podczas zabawy na konsoli. Bez tłumaczenia godzinami zasad, bez

dalej. Za to znowu, po spełnieniu kilku prostych zasad ballerburgowej ekonomii możemy sobie rozbudowywać broń, zwiększać jej ilość na stanie i tak dalej. Tak oto z jednej strony zetkniemy się koniecznością sprostaną pewnym elementarnym zasadom gospodarowania środkami, a z drugiej strony musimy po prostu strzelać. Strzelanie jednak więcej ma wspólnego ze Scorchem, niż strategiami czasu rzeczywistego, do których przywykliśmy. Celujemy bowiem podając liczbowe parametry celu i... już. Kamera może być ustawiona na podstawie broni strzelającej, albo lecieć na pocisku, dzięki temu wiemy,

Grafika jest mocno umowna, a animacja potrafi zwolnić przy obracaniu zamku, ale nie o to przecież chodzi.

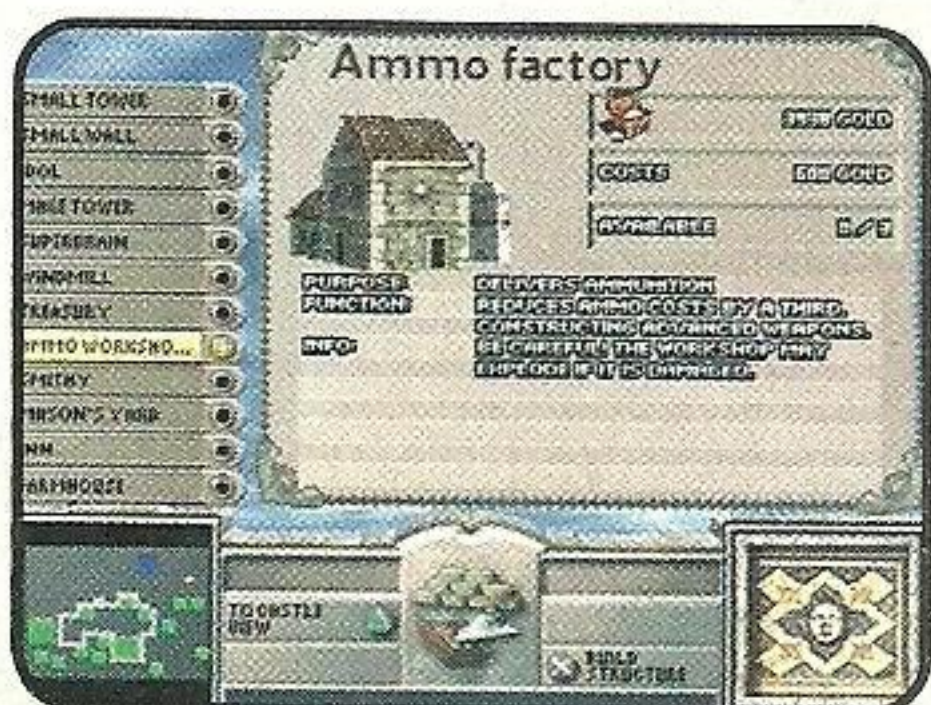


w którą stronę skorygować tor lotu. Nigdy nie mamy możliwości oceny odległości i układu broni wroga. Jedyna możliwość, to wystrzelenie na ślepo pocisku i wykorzystanie trzech sekund, zanim nie upadnie, do rozglądania się. A i tak wszystkiego nie ogarniemy. Stąd zresztą największe problemy w tej grze. A może przez to i jej niemala grywalność? Bo grając z kolegą nie rozwalimy od razu wszystkiego, a także sami nie zostaniemy w niwecz obróceniu. W każdym razie widać jasno, że gra jest prosta i żadnych elementów

zręcznościowych prawie nie posiada. To jednak nie wszystko. Nie byłby Ballerburg grą wartą uwagi, gdyby nie cały bajer, jaki za nią stoi. Otóż oprócz broni znanych i rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka, takich które burzą, palą i dewastują na dziesiątki sposobów – na przykład siejąc odłamkami, pociągnięto w tej grze cały wątek niesamowitości. Zaczyna

wymyślniejsze zaklęcia. Dzięki temu możemy całą okolicę zalać strugami deszczu, spuścić na wroga tornado, burzę z piorunami – cokolwiek sobie tylko wymarzymy. A potem patrzeć jak jego ciężka praca pogrąża się w ruinie. O to chodzi! Graficznie nie jest to cud techniki. Nie jest to też, bowiem jakaś superprodukcja. Gra została zrobiona przez niewielki zespół z Holandii i właściwie nie wiadomo jak potoczą się losy Ballerburga poza granicami Wielkiej Europy. Prawdę mówiąc widziałem już gorsze produkcje. Jest to w każdym razie europejski odpowiednik japońskich tytułów, o jakich słyszymy czasem, że zapewne nie opuszczają granic Japonii. Wracając jednak do grafiki – najprostsza z możliwych. Kilka środowisk w różnych klimatach: lasy, góry, śnieg, pustynia, wulkan, obca planeta i do tego cztery królestwa. Jest nieco zabawy dla pojedynczego gracza, ale oczywiście najprzyjemniej potykać się z kolegą. Dźwiękowo bez rewelacji. Całość próbuje być utrzymana w nastrojach nieco przypominających kreskówkowe, ale muszę wyznać, że czasem owa kreskówkowość jest irytująca. Zwłaszcza, kiedy nie trafia się po raz dziesiąty, choćby człowiek przysiąc miał, że inaczej wycelować się nie da, a tu w okienku pojawia się twarz jakiegoś przystojniaka rycerza, który drze się: „Może byś tak w końcu trafił zamek nieprzyjaciela, a nie wyrównywał pagórki dookoła!”. Podsumowując: gra nie dla wszystkich, ale wyobrażam sobie ludzi, którzy z przyjemnością będą spędzać przy niej czas, bo tytuł ma w sobie potencjał i dość przyjemnie się weń pogrywa.

Grabarz



Ballerburg w udany sposób łączy Wormsy przeniesione w trzeci wymiar z prostą strategią. Ciekawa sprawa - zwłaszcza, że nie ma za bardzo w co grać na PS one.

wroga kilka kilo
g ł o w ę .
Mało tego. Można też postawić sobie wieżę magów, w której będziemy tworzyć coraz to

się on
od broni
specjalnych,
jak na
przykład
sterowiec, który
można
załadować
bombami,
polecieć nad
zamek
i zrzucić mu
żelaza wprost na



PlayStation

Scorch w nieco rozbudowanej formie.

Wydawca: Ascaron
Producent: Ascaron
Liczba graczy: 1-2

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD



6.4



ZAPPER ONE Wicked Cricket

W eźcie to ode mnie, bo dłużej nie zdzierzę! Co za frustrująca kupa cyfrowego tajna! Czy bawi Was skakanie zielonym świerszczem, który może się poruszać tylko i wyłącznie po kwadratowych polach (jak niegdyś Frogger)? Jeśli chcecie przeskoczyć nad przepaścią, musicie stać idealnie na kwadracie stykającym się z przeszkodą! Jakiegokolwiek, chociażby delikatne muśnięcie krzyżaka oznacza Waszą śmierć! I tak jest z niemalże każdą przeszkodą w tej grze! Pewnie dlatego autorzy już od samego początku dali graczowi do dyspozycji - bagatela - kilkanaście żyć! Przepraszam bardzo, ale takie tytuły były dobre w czasach komodorów i innych przedpotopowych narzędzi rozrywki. Dzisiaj oczekujemy od gier czegoś więcej. Nawet pomimo faktu, że gierka prezentuje się całkiem zjadliwie od strony technicznej, mam wrażenie, iż lepiej bym się bawił dokonując sekcji rzeczonego świerszcza. [QOORA]

PlayStation 2 i Xbox

Wydawca: Infogrames
Producent: Blitz
Liczba graczy: 1

3.0

SHREK SUPER PARTY

A mi się „Shrek” nie podobał! Wbrew przekonaniom większości fanów tego filmu uważam, że był denny i zupełnie nie oprócz dwóch kawalków muzycznych nie wyróżniało go spośród setek innych tandetnych jankeskich produkcji! Nawet spróchniały Pinokio zapamiętałe skandujący w polskiej wersji językowej CWKS Legia nie był w stanie wzbudzić mojej sympatii. Podobnie jest z grą. Jakoś mnie nie jara zielony mutant z czulkami zabawiający się ze zwierzątkami i facetami w rajtuzach na planszach znanych z filmu. No, ale jeśli ktoś jest fanatykiem tego rodzaju zwyrodniałych praktyk, to może mu się spodobać. Jak sugeruje już sam tytuł, gra to typowa zrzynka z nieśmiertelnego Mario Party. Obecność trybu multiplayer jest chyba dla każdego oczywista, tak samo jak i single player dla samotnika potykającego się z przeciwnikami starowanymi przez konsolę. Jak widać rewolucji w sferze dostępnych trybów zabawy nie ma! Zresztą sama rozgrywka również nie nosi znamion jakiegoś przeblasku geniuszu. Ot, wybieramy jedną z postaci znanych z filmu i współzawodniczymy z oponentami na różnych planszach. Mini gierki jest naprawdę sporo i, co ważne, niektóre mogą nieźle wciągnąć. Niestety, obok całkiem rajcujących zabaw, jak np. kopanie hełmami we wrogów, drużynowe rozbijanie ścian, czy niektóre wyścigi,



Biedny Shrek - gry z jego udziałem są nędzne. Mam nadzieję, że licencję kontynuacji wykupi Electronic Arts.



możemy tu znaleźć kilka zupełnie niegrywalnych pozycji. Panuje w nich totalny chaos skutecznie psujący zabawę. Dla przykładu podam, że mini gierka polegająca na ciskaniu w przeciwników kartonami z mlekiem byłaby fajowa, gdyby nie beznadziejny system celowania, mogący doprowadzić gracza do szału. Grafa i muza, jak to zwykle bywa w takich przypadkach, śmiało mogłyby konkurować z najlepszymi



grami, ale na PS one. Ech, jeśli czekaliście na tę grę z myślą o zaproszeniu do wspólnej zabawy jakiejś milej i zgrabnej koleżanki, to napiszcie na mojego maila, a polecę Wam parę o nieco ciekawszych multiplayerowych mini gierkach. [QOORA]

PS one

Wydawca: LSP
Producent: LSP
Liczba graczy: 1-2

7.0

ROCKET POWER BEACH BANDITS

P rzygody kolejnych świrów na co dzień zamieszkujących zakrecony świat rysunkowego kanału Nickleodeon lądują na konsolach! Super, tylko ciekaw jestem ilu z polskich graczy w ogóle słyszało o paczce czworga dzieciaków zamieszkujących Ocean Shores i sepieniących z okropnym, kalifornijskim akcentem? Ja w każdym bądź razie do nich nie należę. Mniejsza z tym, przejdźmy do rzeczy. Czwórka przyjaciół pewnego słonecznego dnia dokonała iście przerażającego odkrycia! Z ich ulubionej plaży zniknął cały piasek! Jako że zbliżają się wakacje, a dzieciaki uwielbiają wylegiwać się na ciepłym piasku i surfować na desce (sorry, ale nie wiem co ma

piasek do surfowania), natychmiast postanawiają rozwikłać tę nietuzinkową zagadkę. Tak właśnie zaczyna się dziwna hybryda platformera z rasową skejtówką. Dzieciaczki spacerują sobie po mieście, demolują wrogie roboty, zagadują napotkanych ludzi, a Ci najczęściej zgadzają się im pomóc w zamian za jakąś drobną przysługę. Nie, to nie to co myślicie, hehehe. Zazwyczaj trzeba coś komuś przynieść, coś znaleźć, albo z kimś się zmierzyć w skejtowym pojedynku. Nawet nienajgorzej to wszystko wychodzi, jak na grę dla młodszych amatorów zabawy przy konsoli. Jest tu zaimplementowany całkiem przyzwoity system trików na deskę i rolki, ściągnięty naturalnie z Tonego



i nieco tylko przemodelowany (oczywiście na gorsze). Zadań jest sporo, toteż zabawy, aczkolwiek nienajwyższych lotów, starczy na jakiś czas. Proste do bólu poziomy przybrane są w cell shadowaną grafikę, która choć przejrzysta, nie może wzbudzać absolutnie żadnego zachwyty. Minimum detali, proste bryły, a giera i tak ma dynamikę osiemdziesięcioletniego dziadka na respiratorze poruszającego się przy pomocy chodzika. Dźwięk również nie wyróżnia się niczym szczególnym. No, może za wyjątkiem czarnoskórej pani posterunkowej, która mówi głosem dwumetrowego koszykarza z ligi NBA. Podsumowując, RPBB to gra przeciętna, o której nie powinniście nawet myśleć. No, chyba że jesteście zagorzałymi fanami serialu – w końcu na płytce, jako jeden z bonusów, można znaleźć dwa epizody tej kreskówki. [QOORA]

PlayStation 2 i GameCube

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba graczy: 1

5.0



MARY-KATE AND ASHLEY SWEET 16: LTD

C hciałam Wam napisać, dziewczyny o Mary-Kate and Ashley, Sweet 16: Licensed to Drive. A więc gra ta wyszła z okazji tego, że Mary i Ashley skończyły szesnaście lat i mogą mieć prawo jazdy. A więc zrobiono grę na imprezy, żeby wszyscy fani tych wspaniałych dziewczyn mogli się spotkać i razem z nimi pobawić. Bo to jest taka gra dla kilku osób. Jest w niej dużo zabaw. Jeżdżenie samochodem, berek i nawet gry planszowe. Nie jest brzydka grafika, chociaż bardziej przypomina kreskówkę, niż film z tymi najfajniejszymi dziewczynami. Ale chociaż gra wygląda prosto, to jest w niej coś, co człowieka tak... urzeka na chwilę. No ale wiecie – nie spodziewajcie się nie wiadomo czego. Na przykład nie ma muzyki i dźwięków prawie wcale w tej grze, ale można włączyć sobie ścieżkę dźwiękową z filmu, no nie? Właśnie. Tak więc jeśli nie jesteście fanami filmów o dwóch nastolatkach, to nie macie tu czego za bardzo szukać. A jeśli jesteście, na pewno gra Wam się spodoba, przynajmniej na jedno posiedzenie. [Grabunia]

Xbox

Wydawca: Acclaim
Producent: n-space
Liczba graczy: 1-2

5.1



SPONGEBOB SQUAREPANTS: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

Z Gąbką Bobem mieliśmy już do czynienia nie raz na platformie Playstation, a potem PS one. Teraz Gąbkowa inwazja ruszyła na PlayStation 2 i GameCube. Wersję dla konsoli Sony mamy właśnie w garści. Z cyklu pretendenci do najdłuższych tytułów świata, dziś... SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman, tadaaa! Zauważyliście, że na górze - tam gdzie mieści się tytuł - zajął aż trzy linijki? Hehe. Mniejsza o to. Dotychczas gry gąbkowe były zwykle osadzone w dwuwymiarowym świecie, podobnie zresztą jak kreskówka, na której oparto serię gier. Niniejszym jednak przechodzimy w pełny trójwymiar.

Historia jest taka. Któregoś dnia, na plaży Gąbka znajduje butelkę. Oczywiście, jak to gąbki, nie może się powstrzymać przed wchłonięciem czegoś od czasu do czasu, więc otwiera kapsle i okazuje się, że w środku zamknięty był latający Holender, który w tej samej chwili oczarował przyjaciół Gąbkę i uprowadził ich na swój upiorny statek, gdzie harowali w pocie czoła (i co gorsza pewnie za darmo), jak zahipnotyzowani. Gąbek, pełen współczucia dla pracujących za darmo i nienawidzący piratów (zwłaszcza tych z gield komputerowych) rusza z odsieczą. Czeką go podróże przez siedem środowisk o dźwięcznych nazwach: Bikini Bottom, Downtown, Jellyfish Fields, Goo Lagoon, Flying Dutchman, Chum World, oraz Tree Dome. Każde ze środowisk podzielone jest na osiem części i chodź jak zwykle o to, żeby wszędzie zebrać magiczne słowo: „spongebob”. I czego by tu nie mówić, gra nie jest taka najgorsza. Projekty poziomów są dość średnie, ale niezłe za to animacje postaci, ciekawe też są spotykane zwierzątka i głosy podkładane z kreskówki. Lata praktyki widać nauczyły czegoś twórców gry. Narzekać można na kamerę, która momentami pracuje sobie a muzom i właściwie nie wiadomo co pokazuje, bo na pewno nie akcję gry. Gdybym miał polecać ten produkt, na pewno poleciłbym go fanom Gąbki. Po wtóre miłośnikom prostych platformerek, graczom nie za starym i nie za wymagającym. Mogłaby to być całkiem fajna gra dla dzieci, gdyby była spolszczona w stu procentach. Niestety nie jest lokalizowana wcale, więc o ile nie przeszkadza to Wam, albo Waszym pociechom, można uderzać. [Grabarz]

PlayStation 2 i GameCube

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba graczy: 1

6.7



THQ rządzi - w naszym dziale crapów. Hehe.

Jsień średniowiecza

Platformerki przechodzą kryzys tożsamości. Kolejne ich generacje korzystają wyłącznie z faktu, że można naciągać konsole na coraz lepszą grafikę. W większości jednak przypadków, odnoszę wrażenie, że wciąż gramy w to samo. Biegne przed siebie ludzik, zgarnia jakieś świecidełka, musi nieco poskakać i walczyć z jakimiś wrogami. Odzież tam, z tyłu zupełnie, szamocze się wąty scenariusz, ale on tak naprawdę niczemu nie służy. Służy tylko temu, żeby zrobić na początku kilka filmików i wycisnąć ślinę z jarających się ładnymi intrami graczy. A potem próżnia i pustka – nic się nie dzieje, „aż się chce wyjść z kina”. Tym to smutniejsze, że przez producentów gier kantowani jesteśmy, jak tylko można. Faktem jest, że w pewnym sensie gry uległy modzie naszych czasów, na nachalną i kłamliwą reklamę. Wszystko jest najlepsze, rewelacyjne, nowe i tak dalej. Wszystko warto mieć. Najczęściej jednak okazuje się, że król jest po prostu nagi i nie wszystko złoto, co się świeci. Tak też jest w przypadku Vexxa, który miał predyspozycje, żeby stać się Mozartem wśród platformerek, a umrze zapewne jako kolejny Janko Muzykant. Streśćmy fabułę. Gdzieś w jakimś świecie, imieniem Astara, w wiosce Rockheaven, żyje sobie biedny lud, który wykorzystywany jest przez obcą rasę, służącą Mrocznemu Yabu. Ale wyobraźcie to sobie wszystko raczej w klimatach baśniowych, niż science-fiction. Biedni autochtoni Rockheaven zaganiani są więc do pracy i harują w pocie czoła, co gorsza, za darmo. Złodziejaszek imieniem Vexx, próbując zrealizować polish dream, „od złodziejaska do mafioza” pragnie wykraść co nieco najeźdźcom, bo zagranicznikom przecież można. Oni mają dużo. Poza tym zabili jego dziadka, co – jak wiadomo, wystarczyło, żeby z wioskowego głupka zrobić gotowego na wszystko



ramboida. Chłopak penetrując statek nieprzyjaciela, natyka się jednak na artefakt w postaci potężnych rękawic, które wykonano na podobieństwo wielkich, lśniących krecich łap i zatopiono w skale. Nie wiedzieć czemu rękawice uwalniają się i włączają na dłonie Vexxa. Odtąd może on już znacznie więcej i zyskuje miano pełnoprawnego bohatera platformerkowego. Oglądając intro i wprowadzające filmiki w czasie rzeczywistym, zdałem sobie sprawę, że płaskość tej fabuły wybiega dalece poza ideały fizyczne. Absolutnie kompletny bzdior.

Przypomina mi to sytuację, kiedy to fani napisali alternatywny scenariusz do Final Fantasy X. Trzeba było tylko czytać sobie inny tekst, do pokazywanych po kolei

filmików, albo samemu nagrać i zmontować. Wychodził zupełnie inny scenariusz. Tu też trzeba by tak zrobić. Jak się dalej przekonacie,

Dziś niemal wszystkie gry przygodowe przedstawione są w konwencji tpp. Platformówki różnią się od nich zbieractwem...



gra ma świetny klimat, który zawsze, niezmiennie psują wstawki przypominające nam o co tu chodzi. Czy nie można by zatrudnić kogoś mądrego, żeby taki scenariusz stworzył? Ech...

wystarczy pograć chwilę, by przekonać się, że tak naprawdę nie ma co kombinować. Najlepszymi metodami eliminacji wrogów, są metody najprostsze. Strzałów kulkami energii jest dosłownie kilka i robota od początku. Jeśli więc

zdecydujecie się na uppercuta, gwarantuję, że zrobicie to wyłącznie z nudów.

Oprócz zdolności bojowych, ma Vexx także i inne. Potrafi na przykład skakać dość daleko,

wybijając się z rękawic, które dostają jakichś mocy odrzutowych najwidoczniej. Tak samo rzecz wygląda w wodzie. Zawsze chwaliłem chęć autorów do upraszczania sobie roboty i tak to mniej więcej wygląda jeśli chodzi o pływanie w tej grze. Vexx wystawia po prostu rękawice do tyłu i sunie przez wodę, niemal sztywny jak kolek, nurkując i wyskakując do woli. Jedną z najbardziej nowatorskich umiejętności Vexxa jest wspinanie się na niektóre ściany. Wbijają one po prostu pazury w ściany lub sufit i przemieszcza się w dowolną stronę. Wiadomo, że do takiego chodzenia nadają się tylko niektóre ściany i sufity w grze, te które przygotowali dla nas autorzy. Oprócz tego wszystkiego, Vexx ma możliwość operowania porą dnia. Stając na specyficzny zegar słoneczny i obracając się na nim, może ustawić ulubioną część doby. Kręcąc się szybko obserwujemy słońce i księżyc, śmigające na przemian, poranki i zachody. Fajne. To prawda. Ale nie będzie rewelacji.

Vexx nie wniósł nic w kwestii układu poziomów i zbierania małych błyszczących przedmiotów od czasu Jacka&Daxtera. Rzecz jasna – kieruję te słowa do właścicieli PlayStation 2, którzy mają znacznie większy wybór

Zima w mieście

Co Vexx, jako bohater platformerkowy potrafi zrobić? Przede wszystkim świetnie radzi sobie z tłuczeniem przeciwników.

Można to zrobić na kilka sposobów. Po pierwsze naklepać ich trzema, czterema mocnymi pacnięciami. Można też wciskać przycisk lekko i szybko, wciskając w organizm przeciwnika grad pięści, który wygląda – nie bójmy się tego wyrazu –

spektakularnie. Vexx wali w niego, jak mały karabin. Można też wyskoczyć i w powietrzu kopnąć latające stwory. Można wyskoczyć i uderzyć w ziemię. Można wreszcie wyrzucić przeciwnika uppercutem i dokończyć w powietrzu. Im spektakularniej lejemy przeciwników, tym sprawniej ładuje się moc broni. Kiedy naładuje się do końca, otrzymujemy dodatkową możliwość kilku nokautujących strzałów kulami energii. Wszystko to wygląda super, ale



Pomysłów autorom nie zabrakło. Brakuje jakiejś spójności, no i przede wszystkim oryginalnego scenariusza. Platformówki też powinny go mieć.



platformerków. Właściciele X-babies mogą sobie Vexxa porównać z Doktorem Muto. Tu jest graficznie lepiej nieco, ale zabawowo gorzej, do czego zaraz dojdziemy. Wbijanie się hakami w ścianę i walka, to niemal kopia Soul Reavera. Grając w Vexxa czułem się jak na jakimś festiwalu starych filmów. Wszystko już gdzieś było. Nawet ta zmiana czasu – była już w Blinxie. Chociaż tu, po prostu nie daje nic, poza wrażeniem estetycznym. Wyobrażacie sobie? Nie ma tak naprawdę znaczenia, czy ustawicie dzień, czy noc, poza drobnymi różnicami w zachowaniach przeciwników – niektórzy podobno w nocy są bardziej agresywni. Nie zdążyłem odnotować...

Wiosna ludów

Co do jednego trzeba się jednak z twórcami gry zgodzić – scenografie są obłędnie klimatyczne. Gęste bory, które przemierza Vexx, skaliste zbocza,



dalej. Następnie wbiegłem wąską kładką za wodospad i tu spenetrowałem cały teren, by wreszcie wślizgnąć się do czeluści, z której wypływała woda. Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że znajduję się oto w olbrzymiej, mrocznej komnacie, wypełnionej wielkimi rzezbami, na środku której znajduje się coś w rodzaju Gwiezdnego Wrót. Cienka, niczym kartka papieru, powierzchnia o ciekłej konsystencji, za którą widać barwny, jasny świat gry. Od czasu do

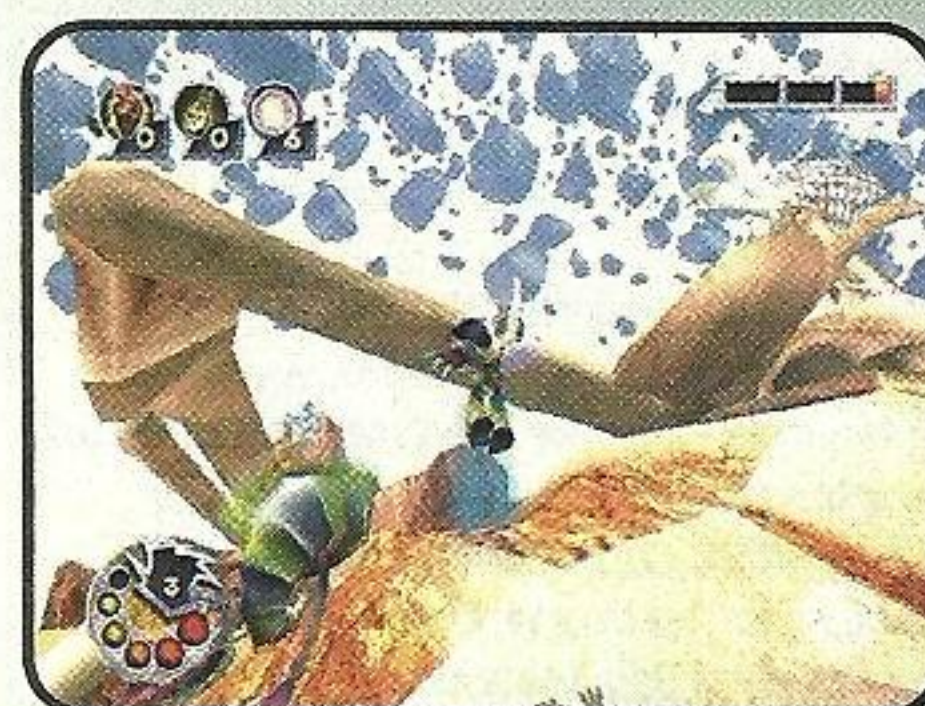
Vexx byłby zwykłym chłopkiem-roztropkiem, gdyby nie Rękawice Mocy. Dzięki nim staje się niemal superbhaterem.



była małą areną, na której, wykorzystując inne zdolności mogłem zbierać dodatkowe klejnociki. Raz potrzebne było pływanie, bo całe wnętrze wielkiej komnaty wypełniała woda. Innym razem szybkie skoki, ponieważ płyty, po których można było chodzić zniknęły, to znów pojawiały się. I tak dalej. Wszędzie oczywiście roi się od wrogów, których ciała, owszem, można zniszczyć i zebrać nagrodę w postaci małej dawki energii, ale dusza ucieka i czeka tylko aż lekko się oddalimy, żeby znowu przyoblec się w jakieś ciało.

Lato... Grzegorz?

Osiemnaście poziomów dla jednego gracza, podczas których odkryjemy kilka gier multiplayerowych, do rozegrania na przyjęciach. Grafika ciekawa, wspaniałe projekty poziomów i naprawdę mocny klimat obcego świata. Który nie dość, że plastyczny i różnorodny, to jeszcze oryginalny. Niestety, żal zmarnowanych pomysłów i jakiegokolwiek przeblisku geniuszu. Otarcia się o nowy pomysł, wykorzystanie jakiejś możliwości... Nie wiem, czegokolwiek. Posiadacze PlayStation 2, gdzie gra wygląda nieznacznie gorzej, niż na Xb, mogą po nią sięgnąć, jeśli skończyli już the Mark of Kri, oczywiście. Jeśli chodzi o posiadaczy Xboxa, macie przed sobą dwadzieścia godzin zręcznościówki znacznie bardziej klimatycznej, niż Muto,



ale trudniejszej i nieco nudniejszej. Osobiście, jako fan oryginalnego klimatu wolę Vexxa. Mam jednak przyjemność obcować z kilkoma znajomymi, którzy wolą zdecydowanie Muto, tłumacząc, że jest mniej monotony, cały czas dzieje się coś nowego i jest tego po prostu nawał. Na prawdę. Nie wiem dlaczego Acclaim tak się rozleniwiał. Najpierw nieudany Turok, teraz zmarnowany patent ze zręcznościówką. Najszcześliwsi są fani baseballa, bo All-Star Baseball 2004 z Acclaim dostaje prawie same dziewiątki. A reszta zespołu jak się stara? Na pochwałę zasługuje tylko zespół dźwiękowców, za dźwięki w Dolby Pro Logic II i niezłą ścieżkę dźwiękową. Co do reszty – fuj, panowie! Mogła być naprawdę rewelacyjna gra. Było już tak blizutko. Tylko pomysłów na rozwinięcie zabrakło. Kogoś od koncepcji. Obiecacie, że zatrudnicie jakiegoś mózgowca do następnych produkcji.

Grabarz

Vexx

Na dziś rekord od wpadnięcia pod lód do momentu udanej reanimacji wynosi ponad czterdzieści minut. Stąd na każdym kursie pierwszej pomocy usłyszycie, żeby próbować zawsze ratować cudze życie. Nawet jeśli wydaje się, że nie ma szans.

pustynie – wszyściutko. Świat nie musi się trzymać kupy – przecież scenariusz i tak jest sobie a muzom. Można iść przez pustynię i nagle natknąć się na wodospady, ruchome platformy i tak dalej. To jest ten typ platformerka. Autorzy, trzeba przyznać, świetnie poradzi sobie z wykreowaniem surrealistycznego świata. Pierwszy odruch miłego zaskoczenia wywołała na mnie mała, sekretna komnata na pierwszym poziomie. Olbrzymim poziomie, zresztą jak każdy w tej grze. Otóż stanąwszy na wysokim klifie, chwilę podziwiałem całą panoramę poniżej. Brykające potworki, wodospady, pierścien asteroidów wokół planety i tak

czasu powierzchnia faluje, jakby spadała na nią niewidzialna kropla. Przeszedłem przez te wrota i znalazłem się na obszernym placu, od którego odchodziły wąskie alejki. Każda z nich zakończona



Obszerne poziomy nie dorównują pięknem tym z Raymana 3, ale potrafią nie raz zaskoczyć bonusami i efektownymi patentami.



PlayStation 2

Jest najlepszy... Kiedy wszyscy inni wyjadą.

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.2

Xbox

Niezła - zaraz za Doktorem Muto.

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba graczy: 1-4

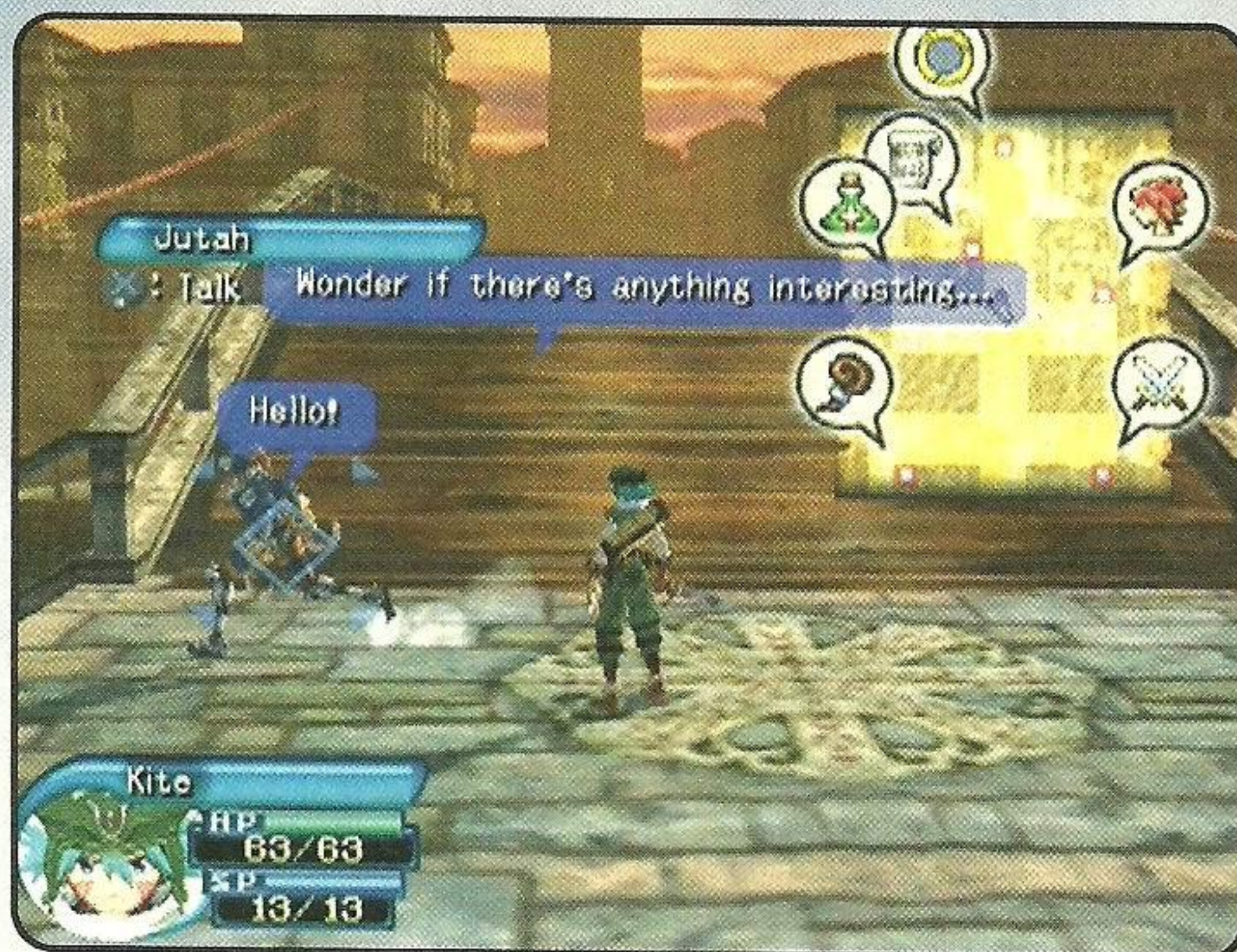
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

7.7

Po co ta kropka? Nie wiem. Może jestem ignorantem. Niech ktoś mnie oświeci, proszę. Może ta kropka to jak pieprzyk na twarzy Marilyn Monroe? Dla upiększenia.

Wróćmy do sedna sprawy. .hack opowiada historię pewnego chłopca bawiącego się w grze online o dźwięcznym tytule: The World. To coś takiego, jak Everquest, tylko lepsze. O wieeee lepsze. Każdy fan tej pozycji ma w domku terminal i helm VR.



.hack *part 1* Infection

To całkiem proste. Akcja .hack//INFECTION (part 1) dzieje się w mmorpg'u. I tam naprawdę jest kropka na początku.

Gracze wskakują sobie do The World, ciachają smoki, zbierają skarby, a potem wracają do szarej rzeczywistości. Dość trudno wytłumaczyć, o co tak naprawdę chodzi w tym tytule. Ale postaram się. .hack//INFECTION (part 1) jest erpegiem, ale wbrew temu wszystkiemu, co już napisałem nie znajdziecie w nim trybu online. Nie jest to mmorpg, .hack ma taką grę „symulować”. Powtórzę jeszcze raz. .hack udaje grę online, ale tak naprawdę nigdy NIE korzysta z połączenia z Internetem! Wszystko dzieje się w naszej konsoli.

Zaczyna się. Jest rok 2007. Najpierw rejestrujemy się do systemu, wybieramy sobie imię i ksywkę. Po chwili widzimy już pulpit naszego terminalu. Odbieramy maile od CC Corporation – firmy, która stworzyła The World. Dziękują nam za rejestrację i dają małe wskazówki. Potem jeszcze zerkamy na list od przyjaciela –

Yasuhiko i sprawdzamy najnowsze wiadomości. Okazuje się, że The World sprzedał się na całym świecie w liczbie przekraczającej dwadzieścia milionów kopii i autorzy chcą go wpisać do Księgi Rekordów Guinnessa. Ale poczekajcie, najlepsze jeszcze przed Wami. Okazuje się, że w 2007 r. wszystkie komputery będą działały pod systemem ALTIMIT, który nie wyszedł od Microsoftu. Dlaczego Bill nie bojkotuje .hack'a?!

W końcu logujemy się do gry. Po „połączeniu z serwerem” spotykamy naszego przyjaciela, który jest już weteranem The World i ukazuje nam, jak sobie radzić w nowym środowisku. Przydługi wstęp uwieńczony zostaje walką z kilkoma potworami i skierowaniem się do ruin. Tu po zdobyciu skarbu zaczynają dziać się dziwne rzeczy. Pojawia się tajemnicza postać z nie mniej tajemniczą księgą, a zaraz po niej na arenę wchodzi potwór, który wręcz wdeptuje w ziemię Yasuhiko. Najdziwniejsze jest to, że nasz przyjaciel krzyczy, jakby naprawdę odczuwał ból. Bohater po wyjściu z The World dowiaduje się, że Yasuhiko trafił do szpitala i nie można go odwiedzić. Dzieje się coś niedobrego. Coś związanego z The World. Musimy tam wrócić. Znowu się logujemy i zaczynamy rozwiązywać zagadkę.

Intrygujące prawda? W .hack gra się jak w rasowego mmorpg'a. Zwiadzamy wiele

tajemniczych okolic i ogólnie robimy wszystko to, co robilibyśmy grając online. Odwiedzamy miasta, w których spotkamy „innych graczy” oraz kupujemy najróżniejsze towary w sklepach. Rozmawiamy z innymi, zapraszamy znajomych do drużyny, wymieniamy się przedmiotami, a nawet piszemy posty na internetowym forum. I mimo, że i tak po kilku razach gadka naszego rozmówcy powtórzy się, a treść postów jest już odgórnie zdefiniowana, to autorzy odwalili naprawdę niezłą robotę.

Walka prowadzona jest w czasie rzeczywistym. Nawalamy w klawisz ataku ile wlezie, aż któryś z walczących padnie na ziemię. Nie jest to reguła. Są potyczki z silniejszymi wrogami, podczas których możemy użyć specjalnego ataku - Data Drain. Jest to technika, która ma różne ciekawe właściwości, ale ogólnie sprowadza się do zniszczenia wroga. Po takiej potyczce możemy otrzymać wirusy przydające się do otwierania portali prowadzących do zakazanych miejsc. Grafice .hacka daleko do poezji FF X. Nawet bardzo. Postacie nie uginają się pod ilością szczegółów, a tekstury lokacji dość często się powtarzają. Wszystko jest raczej proste i dość sterylne, choć kolorowe. Takie... Dreamcastowe. Hmm, to chyba dobre określenie. Co i rusz musimy poprawiać kamerę, ponieważ wspaniałomyślni autorzy postanowili dać nam „pełną kontrolę”.

Za to głosy aktorów podkładających dialogi są całkiem w porządku. Podobnie jest z muzyką: w odpowiednich miejscach potrafi wkręcić w klimaty fantasy. Jednym z największych minusów .hack jest długość zabawy. Waha się w okolicach dwudziestu, trzydziestu godzin. Choć jest to w pewnym sensie rekompensowane przez to, że ostateczny save game może

Anime/Manga

O ile mi wiadomo do tej pory wyszły dwie serie TV: .hack//SIGN (26 odc.) i .hack//DUST a.k.a .hack//Legend of Twilight Bracelet (13 odc.), jedna seria OVA: .hack//LIMINALITY (4 odc.), no i cała seria komiksowa. Jak na razie miałem okazję obejrzeć jedną z serii TV i muszę powiedzieć, że jest to dość ciekawa historia. Fabuła gry i anime nie pokrywa się, więc tym bardziej warto sięgnąć po tę lekturę. Co ciekawe design postaci stworzył niejaki Yoshiyuki Sadamoto zamieszany wcześniej choćby w projekt Neon Genesis Evangelion. Czy już wystarczająco Was zachęciłem?

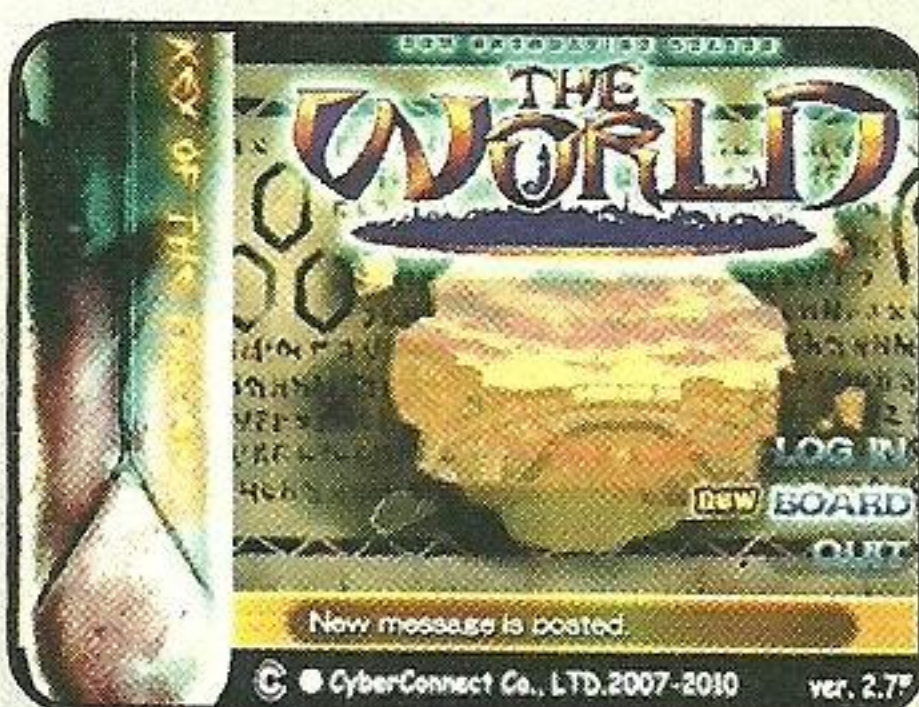


być wykorzystany jako startowy w następnej części - .hack//MUTATION, która, jak zresztą wszystkie trzy pozostałe, została zapowiedziana jeszcze na ten rok. No tak, po co raz wyciągnąć kasę, jak można aż cztery razy! Nieladnie Bandai, tym bardziej, że nie ma tu jakiegoś szczególnie sensownego wytłumaczenia na taką praktykę. Mimo wszystko .hack to ciekawa gra i do tego całkiem niezły erpeg. Warto go sprawdzić.

OG



W Japonii gra jest bardzo popularna i nic dziwnego - sieciowe erpegi podniecają nie tylko naszych skośnookich braci.



PlayStation 2

Wreszcie coś świeżego i nowatorskiego.

Wydawca: Bandai
Producent: CyberConnect
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.8

O d słynnej sagi Squaresoftu, poprzez inne Dragon Warriors i Wild Armsy, aż po Legaia 2, niezwykle trudno znaleźć jest coś oryginalnego i zarazem godnego uwagi pod względem fabuły. Jedyne usprawnienia, jakie dostrzegam, są raz mniej, a raz bardziej udanymi próbami ingerowania w sam system gry. Przynajmniej tutaj programiści mogą czasami czymś się wykazać i zawstydzić tym samym tęgie głowy ślęczące „długimi godzinami” nad, jak się później okazuje, sztafpową i wtórną do bólu historią. Aha, czy zauważyliście też, że gro bliźniaczych niemal RPGów zaczyna się w jakichś małych, zapuszczonych wiechurach, gdzie diabeł mówi dobranoc? Chyba wiecie



nowego do gatunku. Aby dopełnić obrazu fabuły należałoby jeszcze tylko dodać, że tym razem panowie od scenariusza sięgnęli po zestaw numer jeden, czyli „naznaczony wybraniec ratuje świat przed bardzo złym i mściwym panem”. Ów zły pan kradnie z wioski Langa, bo właśnie tak ma nasz hero na imię, magiczny kamień zaopatrujący całą okolicę w siły vitalne. Tak niecy postępek nie pozostaje oczywiście bez odpowiedzi ze strony Langa, który postanawia odzyskać

Legaia 2 Duel Saga

Gdybym miał wyznaczyć gatunek gier charakteryzujący się największą powtarzalnością tematów, z pewnością byłyby to japońskie RPG. Legaia 2 tylko umacnia mnie w tym przekonaniu!

o co biega. Bohater budzi się zazwyczaj z samego rana, rozpoczyna pogawędkę z domownikami oraz ludźmi spacerującymi po dziedzińcu i zanim się obejrzy upierdliwa wioskowska społeczność obarcza go jakąś niezwykle ważną misją. Najczęściej w takich wypadkach bohater jest młodym kolegą powoli wkraczającym w dorosłe życie, pełne obowiązków i problemów. Czy to również przypadek, że przy okazji jest on także żółtodziobem zaczynającym błyskotliwą karierę wojskową? Wątpię. Nie zapomnijmy też o młodej damie, która maskując swe prawdziwe uczucia zawsze na początku odnosi się z rezerwą do naszego watażki tylko po to, aby z czasem zacząć doceniać zalety bohatera. Zaraz, zaraz, przecież właśnie tak można pokrótce opisać początek Legaia 2!

Ano właśnie, to po prostu kolejny erpeg trzymający się kurczowo skostniałego schematu i nie wnoszący niemalże nic

skradziony artefakt. A przy okazji dowiedzieć się czemu sprawca całego zła uważa go za odszczepieńca w świecie zwykłych ludzi i członka potężnej rasy potrafiącej okiełznać pierwotną moc Origin. Taaa, nie wiem jak Wy, ale ja jestem pod wrażeniem innowacji i oryginalności pomysłów. Jeśli sądzicie, że może przynajmniej oprawa kontynuacji Legend of Legaia z PSX wnosi jakiś powiew świeżości, to czeka Was kolejny zawód. Chociaż, z drugiej strony, mamy tu do czynienia z produktem bardzo estetycznym i



„Thou Shall Be Destroyed You Pathetic Fools!” - powiedział smok i rzygnął ogniem.
„You Have Died” - napisała gra. „Load Saved Game? Exit?” - wybór jest Twój...



przejrzystości wykonanym. Bez żadnych fajerwerków, ale też bez rażących niedociągnięć, czy niewybaczalnych wpadek. Ja w każdym bądź razie potrafię docenić stonowaną kolorystykę, proste modele postaci i budynków bez ciągłego narzekania na małą ilość trójkątów wpakowanych w ludki i otoczenie. Zapewniam, że nie doświadczycie tu żadnego splendoru graficznego, ale gra nie odrzuci Was również niskim poziomem wykonania. Nieco tylko powyżej przeciętnej, jeśli chodzi o wizualną stronę produktu. Zostając jeszcze na chwilę przy grafice, muszę przyznać, że grając w Duel Saga co chwila odnosiłem wrażenie deja vu. Przecież ja już gdzieś widziałem takie ujęcia kamery, taki charakterystyczny fryz, taką sylwetkę, taki strój i takie kule energii ciskane z dłoni. Do diabła, z czym mi się to kojarzy? Eureka! Przecież inspiracje designem Dragonballa widać tutaj na każdym kroku. O ile główny bohater nie ma nic wspólnego z zakręconą japońską kreskówką, to sprawdźcie zachowania, gesty i wygląd innych głównych postaci w grze, przede wszystkim pana Gold Eyes. Gdyby jeszcze tylko krzychał kame ame (to tak się pisze?!). Podobnie ma się sprawa z udźwiękowieniem, ale tutaj jest jednak trochę lepiej niż w przypadku grafiki. Ku mojemu zdziwieniu, muzyczki

towarzyszące eksploracji świata gry brzmią całkiem

sympatycznie i nie można im odmówić pewnych walorów uspokajających. Ja na przykład czułem się bardzo



odprężony, wędrując po krainach przy akompaniamencie wolnych i relaksujących aranżacji muzycznych. Ale nie zawsze jest tak spokojnie. W momentach kluczowych dla fabuły muzyka potrafi diametralnie zmienić nastrój na bardziej mroczny. Przyjdzie Wam wówczas usłyszeć doprawdy klimatyczne chóry, czy dzwony stwarzające odpowiedni nastrój. Całkiem fajne, serio! Jeśli mam być szczery, to tak naprawdę tylko jeden element zasługuje w Duel Saga na prawdziwe słowa pochwały, a mianowicie system walki. Co prawda nie jest on absolutnie niczym nowym, gdyż to jedynie rozwinięcie pomysłu z poprzedniej części, ale i tak na tym polu gra ma sporo do zaoferowania. Tym co wyróżnia przygody Langa spośród innych erpegów są tzw. special arts, czyli niezwykle efektowne i niemniej efektywne ataki odpalane dzięki wstukaniu odpowiedniej kombinacji klawiszy. W grze można znaleźć całe ich mnóstwo, zapisanych na pergaminach czy przekazywanych nam przez inne postacie. Jednak największą frajdą jest ich samodzielne odkrywanie. Kiedy posiłkujemy odpowiedni stopień doświadczenia nasze kombinacje będą się składać nawet z kilkudziesięciu ciosów, a odpalenie takiej serii nie dość, że jest bardzo przyjemne dla oka, to czyni ogromne spustoszenia w pasku energii wroga. Poza tym znajdziecie tu całkiem sporo możliwości kombinowania z różnymi przedmiotami i zamieniania ich w różne artefakty mające swe użycie podczas walki.

I to by było chyba wszystko. No cóż, jeżeli strasznie cierpicie na brak jakiegokolwiek konkretnego rozrywki z licznymi tabelkami i losowo generowanymi pojedynkami, to możecie śmiało zaryzykować kontakt z Legaia 2. Wątpię, aby gra ta stała się Waszym numero uno, ale skoro naprawdę chcecie zmarnować te 20 – 30 godzin przed telewizorem, to czemu nie?

Qoora

PlayStation 2

Jeśli brakuje Wam erpegów możecie sięgnąć po Legaia.

Wydawca: Eidos
Producent: Game Arts
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD



Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0

Jest to także nazwa stylu walki, który można określić jako mieszankę różnych stylów. Dobrze pasuje też nazwa Vale Tudo, co po portugalsku oznacza „wszystko dozwolone”. W Polsce są już szkoły, które uczą takiego sposobu walki, który można określić jako „street fighting”, albo po prostu „kung-fu lobuzerka” (thx to Zeus). Chodzi oczywiście o prostotę i jak najszybsze pokonanie przeciwnika.



Pride FC

MMA, czyli Mixed Martial Arts. Taką nazwą często określa się pojedynki pomiędzy zawodnikami wywodzącymi się z różnych szkół walki.

Pride FC jest właśnie jedną z organizacji zrzeszających zawodników posługujących się różnymi stylami. Wbrew obiegowym opiniom to właśnie Pride, a nie UFC jest największą tego typu federacją na świecie. Do naszego kraju wieści docierają jednak powoli, szczególnie z Japonii, gdzie powstał Pride i gdzie odbywają się wszystkie gale tej federacji. Coś jednak dotarło i natychmiast po obejrzeniu kilku gal stałem się fanem Pride'a. Dlaczego? Bo to lepsze niż boks, judo, zapasy, kickboxing czy karate. Niekoniecznie brutalniejsze, choć krwawe walki też się zdarzają. Po prostu pokazuje, że w walce liczy się wszystko – pięści, nogi, umiejętność walki w parterze i zakładania dźwigni. Pewnie dlatego taką karierę robią w tym sporcie zawodnicy z brazylijskich szkół Jiu-Jitsu. Przejdźmy do gry, po której wiele sobie obiecywałem. Zbyt wiele, muszę od razu przyznać. Wprawdzie Pride FC nie zawiódł mnie pod najważniejszymi względami, czyli rozbudowaniem systemu walki i grafiką, ale reszta jest już słabsza. Pierwsze co rzuca się w oczy to brak jakiegokolwiek kariery. Niestety, absencja takiego trybu powoduje, że samotny gracz bardzo szybko się zniechęci. No chyba, że ma zamiar opanować wszystkich dwudziestu pięciu zawodników do perfekcji. Wśród dostępnych fajterów jest wiele sław, jak choćby „Minotauri” Nogueira i Wanderlei Silva, a także japońska legenda Kazushi Sakuraba, amerykańscy twardziele Ken

Shamrock i Don Frye, dwóch przedstawicieli słynnej rodziny Gracie – Renzo i Royce, czy jeden z moich ulubieńców Igor Vovchanchyn. Jest ich sporo, ale wielu zawodników, z różnych powodów zabrakło. Nie do końca rekompensuje te straty możliwość stworzenia własnego zawodnika. Tak naprawdę to jest tu tylko turniej, pojedynczy mecz, survival oraz trening. A Pride FC odkrywa swoje zalety dopiero wtedy gdy zaczniemy walczyć z kolegami. Oczywiście nie dorównuje pod względem efektywności DoA3 czy Soul Caliburowi, ale jeżeli idzie o realizm to znacznie je przewyższa i jeżeli macie kumpli, którzy wolą symulację od efekciarskiej młocy, to Pride FC pasuje jak ulał. Tak jak to w UFC było, tak i tu zawodnicy są bardzo zróżnicowani. Niektórzy preferują walkę w parterze, zakładanie dźwigni i dysponują szerokim arsenalem reversali (Royce Gracie, Carlos Newton) inni wolą wymianę ciosów (Silva, Vovchanchyn). Na każdego znajdzie się jednak sposób. Na poziomie Hard walka jest naprawdę trudna, przeciwnicy bardzo często reversują nasze ciosy i udaremniają wszelkie próby założenia dźwigni, a także skutecznie blokują ataki. Czasami walka toczy się przez cały wyznaczony czas i decydują sędziowie, a czasami wystarczy kilka sekund i jest po wszystkim. Można nawet znokautować przeciwnika pierwszym potężnym ciosem! Zdarzyło mi się to raz i byłem niesamowicie zaskoczony. W turnieju,



Najpierw były dwie części UFC, teraz Pride FC – ale grafika nie zmienia się prawie w ogóle. A można jeszcze sporo poprawić.

pierwsza walka była do ostatniej krwi, ledwo wygrałem. W kolejnej spotkałem się z Nogueirą (grałem Vovchanchynem). Ja miałem jedną piątą paska, a on cały. Zadałem cios z odejścia, a przeciwnik w tym czasie wchodził z serią... BAM!! Leży... Jak to, leży?? Już?? Niesamowite uczucie. Właśnie dlatego timing jest tu najważniejszy. Od wycucia momentu zależy wszystko. Trzeba bardzo uważać na dźwignie, bo te są w stanie zakończyć walkę w ciągu sekundy. Przy zadawaniu ciosów trzeba uważać na countery, bo te bywają zabójcze w skutkach. Wszystko jest jednak dobrze przemyślane i zrównoważone i choćbyśmy dostawali łanie przez cały mecz, a nasz pasek był zredukowany do milimetra to i tak możemy jeszcze wygrać. Szansa jest nieduża, ale jest. Przy zakładaniu dźwigni spore znaczenie ma jeden z dwóch pasków energii. Ten pierwszy, zielony, to pasek kondycji i im krótszy tym łatwiej założyć skutecznie dźwignię. Drugi oznacza „życie” i gdy zejdziesz do końca nasz zawodnik pada jak podcięte drzewo. System walki jest jednocześnie prosty i skomplikowany. Prosty, bo rozłożenie przycisków jest takie jak w Tekkenie, skomplikowany, bo wymaga znajomości wszystkich ciosów i chwytów postaci w każdej zachodzącej w grze sytuacji, a tych jest mnóstwo. Inaczej działają ciosy w parterze, inaczej na stojąco, a jeszcze inaczej gdy w parterze musimy się bronić. Pozycji jest wiele i nie będę ich tu opisywał. Dodam tylko, że skuteczna walka zależy właśnie od poznania zachowań zawodników w dziesiątkach różnych sytuacji.

Od czasów UFC na Dreamcaście czy kolejnych wydań tej gry na PS2, Xboxa i GameCube'a nie ma postępów w grafice. Modele postaci są duże, wyglądają w miarę realistycznie, a ich animacji wiele nie można zarzucić. Niestety brakuje



dodatkowych efektów jak since, rozcięcia i inne rany. A to by dodało wiarygodności walce. Zresztą wykrywam pewną nielogiczność – zawodnicy rozsiewają po ringu kropelki krwi, a nawet bryzga ona na kamerę, ale skutków na twarzach walczących nie widać. Zdarzają się też błędy kolizji (szczególnie w parterze), co w zasadzie nie przeszkadza, choć czasami wydawało mi się, że niektóre ciosy nie powinny dojść celu. Zdecydowanie mogło i powinno być lepiej. Z drugiej strony mogło być jednak gorzej i tym się pocieszam. Na plus można zapisać jeszcze teledyski z najciekawszymi momentami walk.

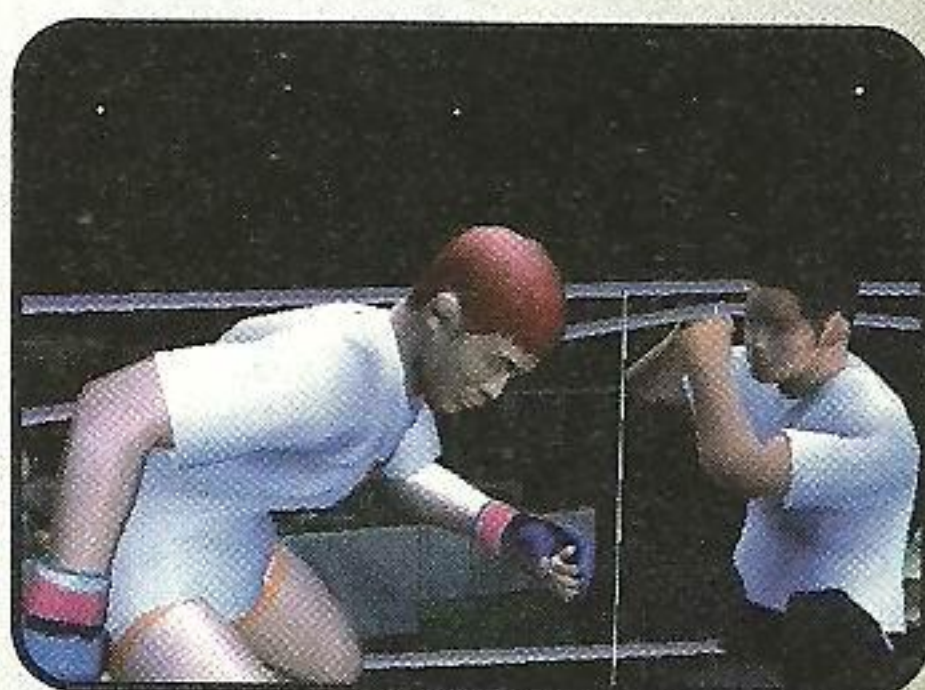
Z dźwiękiem jest podobnie jak z grafiką. Wszystko w zasadzie jest na miejscu. Słychać wchodzące ciosy, ring jęczy pod ciałami zawodników, a publika szaleje gdy któryś z zawodników porządnie oberwie lub zbiera się do zakładania dźwigni. Brakuje jednak komentarza, tym bardziej, że w transmisjach do USA komentatorami są Bas Rutten i Stephen Quadros i w tym co robią są naprawdę świetni. Poza brakiem komentarza prawie wszystko jest jednak dobre: charakterystyczny japoński zapowiedacz, muzyka z Pride'a i wejściówki zawodników.

Pride FC jest rewelacyjną propozycją dla fanów MMA. Szczególnie gdy mają kumpli, z którymi dzielą tę fascynację. Jednak dla samotnego zawodnika jest tu trochę zbyt mało opcji przedłużających zabawę. Owszem system walki jest świetny i wymagający, ale to jednak trochę zbyt mało w obecnych czasach. Mam nadzieję, że w następnym Pride FC (o ile w ogóle będzie takowy) Anchor naprawi ten błąd i gra będzie nadawała się nie tylko dla towarzyskich fanów MMA. Lifting oprawy audio-video również nie zaszkodzi.

Marcellus



Polecamy uwadze DVDki z zapisami walk Pride, dostępne choćby w sklepach internetowych w USA. Niektóre walki mrozą krew w żyłach.



PlayStation 2

Dla fanów coś pięknego, dla reszty – tylko nieźle.

Wydawca: THQ
Producent: Anchor
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

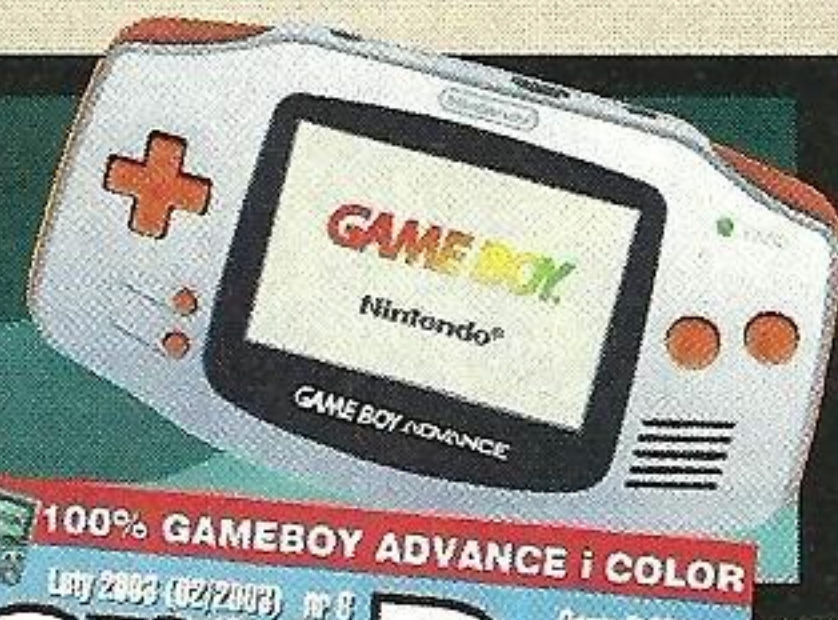


7.7

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



POCKET



Nokia jednak nie wystartowała, bo lepiej z nią poczekać do Gwiazdki. Będzie za to masa gier na GBA, w tym jedna wymagająca światła. Czekam na grę, która trzeba będzie podlewać.

Anek

- news - news - news - news - news - news

Yu-Gi-Oh – kolejne szaleństwo

Dopiero uważna lektura serwisów prasowych uświadomiła mi, że poza Pokemonami, Digimonami i Dragon Ballem jest jeszcze jedno kreskówkowe szaleństwo o japońskich korzeniach. Z góry przepraszam wszystkich oddanych fanów, ale wydaje mi się, że to ta sama klasa, co pozostałe wymienione przeze mnie tytuły. W każdym razie – będzie kolejna gra. Recenzję pierwszej, o nazwie Yu-Gi-Oh Dungeon Dice Monsters będziecie mogli przeczytać w kolejnym numerze GBM. Druga ma nas lepiej wprowadzić w cudowny świat kolekcjonowania kart do gry i grania tymi kartami – myślę, że część z nas doskonale to pamięta z takiego Pokemon Trading Card Game. Tu zresztą będzie podobnie – w tej pozycji będziemy toczyć pojedynki. A żeby zachęcić nas jakoś do grania naprawdę – do każdego egzemplarza gry dołączony będzie pakietek trzech kart. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (wspaniały, chwytliwy tytuł...) będzie też umożliwiał walkę z żywym przeciwnikiem przy użyciu kabla łączącego konsolki. Co ciekawe, na początku gry wybieramy jeden z pięciu języków, a w przypadku chęci zagrania z kolegą posługującym się hiszpańskim, a nie angielskim, gra automatycznie tłumaczy komendy na ekranie tak, żeby obaj gracze je rozumieli.

Do czego to?

Wiadomość o nowym urządzeniu do GBA, pozwalającym odtwarzać filmy, jakoś mnie szczególnie nie zelektryzowała. 24 minuty filmu upchnięte na standardowej karcie Smart Media o pojemności 32MB albo 192 minuty na dużej karcie 256 MB zupełnie mnie nie podniecają – naprawdę, trzeba dużej dozy samozaparcia, żeby chcieć naprawdę używać GBA jako telewizora. Na szczęście jednak, na takiej karcie można równie dobrze nagrać muzykę – a do odtwarzania dźwięków GBA nadaje się świetnie. Tani MP3 Player? Być może. Samo urządzenie do odczytywania kart SM ma kosztować \$35, czyli jakieś 130 – 140 pln. Należałoby jednak doliczyć

do tego koszty dużej karty, no i jakiegoś czytnika podłączanego do PC. A to już robi się



sztuka dla sztuki. Poza tym, jak się ma GBA, to do grania, a nie do słuchania muzyki.

Uгода sądowa...

Pamiętacie, jak pisałam o problemach Nintendo z prawem? Chodziło o sztuczne zawyżanie cen gier i akcesoriów, oraz dyskryminowanie tych dystrybutorów lokalnych, którzy nie chcieli utrzymywać absurdalnie wysokich cen. Dystrybutor na Anglię poszedł na ugodę z Nintendo i dostał od nich 7.5 miliona euro (około 32 milionów PLN) – nie sądzicie jednak, że teraz cała firma imprezuje za tę kasę, o nie. Całość tej kwoty poszła na spłacenie grzywny zasądzonej im przez sąd. Miło jednak ze strony Nintendo, że pomogli Angolom.

Włącz światło

Hideo Kojima pracuje nad kolejną grą – tym razem będzie to RPG o pogromcy wampirów. Niestety, szczegóły są jak na razie bardzo ściśle strzeżone i w zasadzie nikt za dobrze nie wie, jak w to się będzie grało. Zwłaszcza, że światło ma odgrywać dużą rolę. Według plotek i przecieków w internecie, kartridż z Boktai ma zawierać jakiś czujnik natężenia światła – a im więcej światła, tym silniejszy będzie pogromca i tym większe baty będą zbierać złe wampiry. A mi się wydawało, że scenariusz Blade był naciągany... No, ale

nie ma co się negatywnie nastawiać – może nie trzeba będzie podświetlać GBA halogenem, żeby coś działało. A screeny wyglądają ładnie.

Wścigi Lego

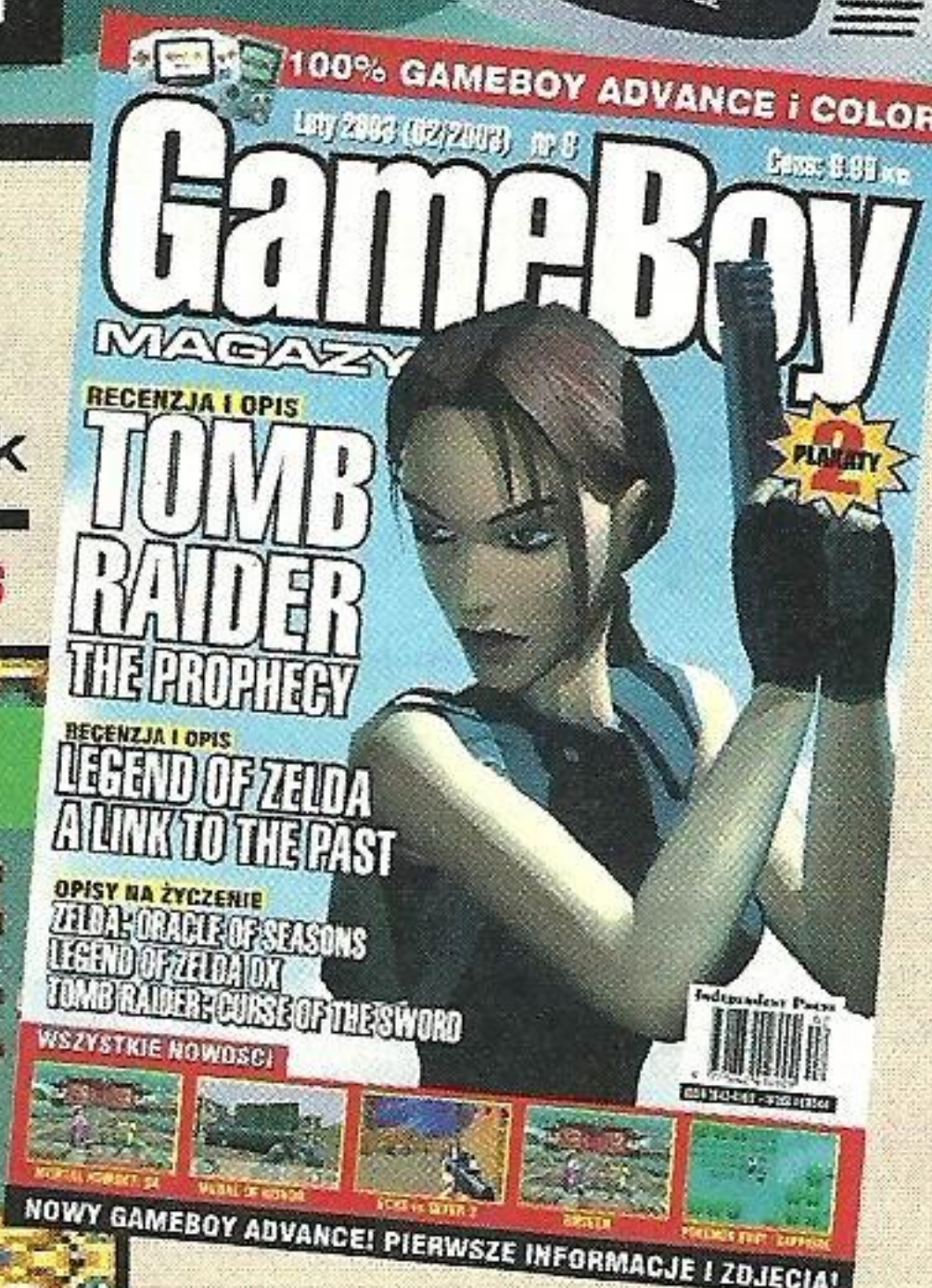
Tym razem w sosie futurystycznym. Rzecz dzieje się bowiem w nieodległej przyszłości. Oczywiście, wtedy świetnie sprawdzają się wszelkie wścigi, w których dodatkowo można przytłaczać oponentowi rakieta między oczy (czy raczej w tył głowy). Pojazdów będzie 18, tras tyle samo w sześciu różnych klimatach. Naturalnie pościgamy się z kolegami po linku, a twórcy zapowiadają dodatkowo niesamowitą jakość grafiki 3D, niespotykana dotąd na GBA. No, ciekawa jestem, co z tego wyniknie. Jakoś nieszczególnie wierzę w Lego, jako markę sprzedającą gry na GBA.

Smok wchodzi na GBA

Ciągła popularność tej licencji mnie zadziwia. No ale cóż, Bruce Lee to ikona popkultury. Niedługo będzie okazja wcielić się w ikonę w grze Bruce Lee: Return of the Legend, wydanej przez Vivendi, a stworzonej przez Vicarious Visions. Typ gry – wiadomo. Chodzono-skradano-tłuczony po ryju. Podczas gry będziemy się uczyć nowych ciosów, obsługi nunczako i pałki, a wszystko po to, żeby pokonać wszystkich złych. Czy to będzie tak fajne, jak zapowiadają? Chciałabym, z całego serca chciałabym. Ale jeśli odpalanie ciosów będzie wymagało dziesięciu klepinięć w ułamku sekundy, to odpadam.

N-Gage wystartowało?

Tak naprawdę to wcale nie wystartowało, tylko paru ludzi z branży miało okazję sobie popatrzeć i pograć na nowej konsolko-komórce. Premiera owego cudnego urządzenia nie odbędzie się jednak aż do czwartego kwartału tego roku, czyli do okolic Gwiazdki. Warto czekać – zwłaszcza, jeśli rodzimi operatorzy



ustala jakąś ładną cenę promocyjną na to cacko – bo cena sklepowa ma wynosić ok. 1200 PLN, a to moim zdaniem o wiele za dużo jak za handhelda. Nawet takiego, na którym Lara Croft biega w pełnym, a nie kombinowanym 3D.

Mysz na motorze

Konami ostro wykorzystuje swoją licencję na gry z postaciami Disneya. Po snowboardzie przyszła kolej na jazdę na motocyklu, coś a la Excitebike. Nazywać się to będzie Disney Sports Motocross. Trzeba będzie jeździć, skakać na przeszkodach, zbierać śmieciuszki i uważać, żeby nie przegrzać pojazdu zbyt częstym używaniem turbo. Owszem, to niegłupi pomysł na grę, ale czy naprawdę, koniecznie, bezwzględnie trzeba się wcielić w mysz albo kaczkę, żeby pograć?

Nintendo goni piratów

Nintendo wzięło się na poważnie za walkę z kolesiami produkującymi i rozprowadzającymi podrabiane kartridże. Oczywiście, mowa tu o hurtownikach – a ci rekrutują się głównie z Chin, Paragwaju oraz Meksyku – w tym ostatnim Nintendo walczy z piratami, używającymi bez zezwolenia znaku towarowego Nintendo, już od ponad dziesięciu lat.

Jeśli komuś wydaje się to przesadne, może powiem to: w ciągu tylko roku 2002 przemysł gromy stracił dzięki piratom 650 milionów dolarów amerykańskich. Mówi się też, że część pieniędzy zarobionych przez producentów nielegalnego oprogramowania idzie na finansowanie ugrupowań terrorystycznych. Nawet jeśli nie do końca jest to prawdą, brzmi poważnie. No cóż, być może te działania Nintendo doprowadza do tego, że i w Polsce trudniej będzie kupić wynalazki w rodzaju Golden Sun i Tekken Advance na jednym karcie.



Gangsta's Paradise

Wygląda na to, że żadne nowe Neo Plus nie może się obyć bez Gangsta's Paradise. My tu sobie siedzimy i odwalamy czarną robotę, ale wydaje nam się, że zapomnieliście, iż ten kącik jest przede wszystkim dla Was. Mamy już Getaway'a, a niedługo dostaniemy Mafię, dlatego chcielibyśmy poznać Wasze zdanie, co umieszczać w GP. Ale nie chodzi tylko o to. Podczas pierwszej edycji GP zalaliście nas listami. Teraz przychodzą tylko krótkie pytania. Szkoda.

OG' Squad

Zatem wysilcie się trochę. Nie wierzymy, że nie ma ciekawych tematów związanych z gangsterką. Może ktoś ma jakieś ciekawe przeżycia związane z GTA lub Getaway, albo akcje w stylu h/c. Dajcie znać.

THE GETAWAY

Ukryte wózki

Omawiane tu auta można odnaleźć w trybie Free Roam. Co się z nimi robi? Właściwie nic. Można sobie trochę pojeździć dla własnej przyjemności i to wszystko.

Lotus 7

Moim zdaniem nie jest to ukryty wózek, ale większość graczy właśnie tak twierdzi, zatem przed Wami Lotus 7. Co trzeba zrobić, aby go zdobyć? Prosta sprawa. Wystarczy skończyć całą grę (oba scenariusze) i wybrać opcję Free Roaming. Będzie to wózek, w którym będziemy siedzieć na samym początku.



Saab Concept

Najłatwiejszym do zdobycia ukrytym autem obok Lotusa jest Saab Concept. Od miejsca startu jedź prosto trzy przecznice, aż będzie zakręt w lewo. Skręć i od razu odbij w prawo. Potem znowu w prawo na pierwszym zakręcie. Po krótkiej prostej natrafisz na Soho Square – mały park. Skręć przy nim w prawo i jedź prosto. Miń jedno skrzyżowanie i na Shaftesbury Avenue skręć w lewo i na kolejnym skrzyżowaniu w prawo. Tu powinno być wejście do podziemnego garażu. Zjedź na sam dół, a znajdziesz pierwszego Concepta.

City Works Transit

Zawróć i jedź do końca ulicy. Tu skręć w lewo i weź pierwszy zakręt w prawo. Długa prosta, a potem pierwsza w lewo. Znowu długa prosta, po której skręć w



prawo. Pierwsza w lewo i ostatnia długa prosta na końcu, której powinieneś zobaczyć City Works Transit.

Czołg

Jedź tak, jak do City Works Transit, omiń go i skręć w lewo (uważaj, to jednokierunkowa). Miń jedno



skrzyżowanie i na rozdrożu wał w prawo (ale nie maksymalnie w prawo, pod łuki, tylko bardziej centralnie). Teraz cały czas staraj się trzymać jak najbardziej prosto (będzie tu dużo skrzyżowań) i jedź długą prostą, aż skrzyżowania, przy którym stoi House of Parlament. Tu odbij w prawo i jedź przez siebie. W połowie długości St James's Park powinien stać kolejny ukryty wózek (po drugiej stronie od parku, za otwartymi wrotami).

Peugeot 306

Jedź, jak do poprzedniego samochodu, tylko przy House of Parlament zamiast skręcać, jedź prosto. Na rondzie odbij w prawo i jedź do końca. Zatrzymaj się przed zakrętem. Po prawej jest niebieski płot. Między nim, a budynkiem będą stały kartonowe pudła. Omiń je, wbiegnij do garażu i zjedź na dół - oto twój nowiutki Peugeot 306. Eee, nie ten gruchot, tylko to stuningowane cacuszko za rogiem.

Questy

Oto kolejna lista ciekawych zadań. Tym razem do tych ogólnych dodaliśmy takie związane z misjami.

1. Nie zabijać policjantów. Można ich tylko ogłaszać.
2. Podpalić jak najwięcej samochodów zanim skończy się amunicja. Najłatwiej jest to wykonać stojąc przed autem i strzelając w silnik. Ale kryje się tu mały kruczek - niektóre samochody mają motor z tyłu.
3. W 5 misji zabij jak największą liczbę gangsterów, zanim Cię złapią. Oczywiście nie możesz skręcić karku gościowi, jeśli ktoś stoi obok.
4. W 7 misji zabić McCormacka nie zwracając na siebie uwagi żadnego z policjantów.
5. W 7 misji opuścić posterunek bez zabicia ani jednego policjanta. Jest to szczególnie trudne tym bardziej, że do akcji wkracza oddział specjalny. Oczywiście możesz pozwolić Jasmin odwaląć całą czarną robotę, ale przez to

może szybko zginąć.

6. W 11 misji przejść cały dom dotykając laserów w każdym pomieszczeniu.

GTA VICE CITY

Siemando! Właśnie wróciłem z siłki w moim wypasionym dresiku, a po drodze sklepałem jakiegoś leszcza w tramwaju (nie pochwalamy - OG). No wiecie - gapił się! Hehehe! Czas na profesjonalną gangsterkę - Vice City czeka!

Dzisiaj przygotowałem dla Was parę sekretów i wykaz sklepów, które można obrabować. Następnym razem będzie jeszcze więcej materiałów plus najciekawsze odkrycia czytelników. Aha, nie zapomnijcie podsyłać swych pytań i odkryć na mojego maila, najciekawsze opublikujemy! qoora1@wp.pl



SEKRETY

Parkometry

Potrzebujesz szybkiej kaski na zakup jakiejś giwery, albo na upojną noc w towarzystwie zgrabnej laseczki? Wybierz się do dzielnicy Downtown, na południe od Hyman Condo i zlokalizuj małą uliczkę z kilkoma słupkami parkingowymi. W myśl słynnego powiedzenia „chłopaki nie

placą”, zamiast bulić za parkowanie, zdemoluj słupki, a wyleci z nich nawet do 1000\$! Kilka takich akcji i bez większego wysiłku staniesz się bogatszy o parę tysiąków.

Logo Rockstar

Chłopaki odpowiedzialni za GTA: VC najwidoczniej cierpią na manię wielkości, gdyż w swej grze umieścili kilka ogromnych symboli Rockstar. Jeśli przyjrzyście się uważnie, to zobaczycie, że jeden z basenów na Starfish Island ma kształt logo twórców gry. Kolejny symbol w kształcie litery R znajdziecie na ręcznikach porzucanych po plaży Vice City. A teraz coś dla szczególnie spostrzegawczych z zadatkami na



astronomów. Kiedy nad VC zapadnie „głucha noc, noc głucha” (hehehehe) rzućcie okiem na granatowy nieboskłon! Jedną z konstelacji gwiazd, to także logo Rockstar.

„Waiting 4 Cousteau”

W wolnej chwili wybierzcie się na plażę i wejdźcie do wody po sam pas. Następnie kucnijcie i wyciągnijcie snajperkę. Teraz możecie podziwiać bogactwo podwodnej fauny Vice City. W zależności od miejsca, w jakim zaczniecie poszukiwania morskiego życia, powinniście spotkać małe ławice rybek, meduzy, rekiny, a nawet delfiny.



„Waiting 4 Dead Cousteau”

Co ciekawe, rybki to nie wszystko, co można zobaczyć w morzu VC. Jak się okazuje, akwenty otaczające miasto Tommy'ego były miejscem, gdzie przeróżni bossowie załatwiali swe ciemne interesy i mafijne porachunki. I pewnie dlatego, wzorem najlepszych gangsterskich filmów, w morzu otaczającym VC spoczywa sobie spokojnie facet w cementowych butach! Aby go odnaleźć popłynięcie od pola



golfowego Leaf Links w kierunku drugiej wyspy. Na swej drodze zobaczycie grupę niewielkich skał, a u ich podnóża klienta, która zadarł w przeszłości z niewłaściwymi ludźmi. Jeśli dokładnie się rozejrzycie, to w pobliżu zauważycie także truchło żółwia. Czyżby on także zadarł z niewłaściwymi żółwiami?

Kursk?

Jeszcze jedna ciekawostka dotycząca morza. Popływajcie sobie trochę po wodach VC ze snajperką przy oku, a na pewno uda Wam się dostrzec przynajmniej trzy zatopione statki (ja tyle znalazłem, ale możliwe, że jest ich więcej). Najciekawszy spośród nich to radziecka/rosyjska łódź podwodna! Czyżby nawiązanie do katastrofy Kurska?

Rozmiar Się Liczy!

Wybierzcie się koło północy w okolice Malibu Club i obserwujcie ciemne okna jednego z pobliskich wieżowców. Zapalone światła powinny układać się we wzór... gigantycznego penisa! Hmmm, fallus w GTA3, fallus w GTA: VC – czyżby programiści chcieli nam coś przekazać na temat swych seksualnych upodobań?

Zagramy w Piłkę?

Czy jest coś, czego autorzy nie umieścili w VC? Chyba tylko symulatora WC Kaczki! Bo jeśli chcecie pograć w swego rodzaju odmianę piłki plażowej, to pod tym względem VC również ma Wam coś do zaoferowania! Podczas zwiedzania Starfish Island, zaglądajcie do wszystkich basenów, a w jednym z nich znajdziecie kolorową piłkę plażową. Kiedy w nią wejdziecie, automatycznie uruchomi się mini – gierka, w której należy odbić piłkę tyle razy ile to tylko możliwe. Informacje o odbiciach będzie podawał licznik, który pojawi się na ekranie. Bardzo fajny patent!

Deja Vu?

Celowy żart, czy po prostu błąd programistów wynikający z roztargnienia? Zwróćcie uwagę na napis znajdujący się na remizie przy lotnisku! Głosi on LCFD, czyli Libert City Fire Department. Liberty City to oczywiście miasto z GTA3, a nie z VC. Tak czy inaczej, ciekawa sprawa.

Bo Zupa Była Za Słona & Miasto Duchów

Jeżeli właśnie zwiedzacie Ocean Beach, udajcie się do Pay'n'Spray znajdującego się w tym rejonie. W pobliżu stoi biały, niewysoki budynek mieszkalny ze schodami prowadzącymi na półpiętro

(schody są po trzech stronach budynku). Jedne schody prowadzą do ciemnej dziury w ścianie, za którą znajduje się dwupokojowy Apartament 3C. Teraz wejdźcie do łazienki i podziwajcie krwisty krajobraz! Hmmm, czy to nie przypomina Wam jakiegoś filmu? OK, przejdźmy do drugiej części sekretu. Najpierw wskoczcie na lampę stojącą przy łóżku (nocna szafka bez butelek). Teraz poskaczcie sobie trochę, aż wydobędziecie się na zewnątrz budynku. Jeśli udało się Wam ta sztuka, powinniście lewitować nad dachem Apartamentu 3C. Następnie zeskoczcie z budynku, po stronie, gdzie nie ma drzwi. Jeśli wszystko poszło po Waszej myśli, powinniście być właśnie w Mieście Duchów. Trik jest dosyć trudny do wykonania, więc próba dostania się do Miasta Duchów może napsuć Wam nieco krwi.

Easter Egg

To chyba największy sekret, jaki autorzy ukryli przed fanami w swej grze! Aby go odkryć, musicie się dostać na dach budynku Vice City News znajdującego się w Downtown. Tam udajcie się na lądowisko helikoptera, po czym skierujcie się w stronę wieżowca, który styka się rogiem z blokiem VCN. Teraz wystarczy wskoczyć do czarnego okna



po lewej stronie, aby znaleźć się w pokoju z ogromnym jajkiem, na którym widnieje napis Happy Easter. No tak, przecież Wielkanoc już niedługo.

SKLEPY

Parę osób w swych mailach pytało mnie co w statystykach oznacza linijka Stores Knocked Off.

Otóż w VC jest piętnaście różnego rodzaju sklepów, które można obrabować (jeden z wymogów do zaliczenia gry na sto procent)! Rzecz jest prosta jak przysłowiowy drut! Wystarczy wejść do lokalu, wycelować guma w sprzedawcę i patrzeć jak ten w przerażeniu oddaje nam swój cenny utarg. Im dłużej trzymamy sprzedawcę na muszce, tym bardziej wzrasta zainteresowanie policji naszą przestępczą działalnością (gwiazdki). Kiedy po obrabowaniu sklepu wykażemy się odrobiną miłosierdzia i oszczędzimy życie klientowi za ladą, ten zamiast docenić nasze dobre serce, natychmiast uruchomi alarm. Dlatego proponuję likwidować każdego kasjera zaraz po obrabowaniu sklepu.

Teraz podam umiejscowienie wszystkich lokali, które można obrabić w Vice City.



EAST ISLAND

1. Nazwa sklepu: Bunch of Tools

Lokacja: Ocean Beach

Nie powinniście mieć większych problemów ze znalezieniem tego sklepu, gdyż na mapie widnieje ikona młotka, która wskazuje jego położenie (mniej więcej po środku East Island).

2. Nazwa sklepu: Supermarket (?)

Lokacja: Vice Point

Jedna z głównych ulic Vice Point, na której znajduje się też Shady Palms Hospital. Supermarket znajduje się w dużym, różowym budynku, który naprawdę trudno przegapić.

3. Nazwa sklepu: Dispensary Plus

Lokacja: Vice Point

Sklep znajduje się w budynku stojącym naprzeciwko Supermarketu, ale wejście do niego znajdziecie po drugiej stronie bloku.

4. Nazwa sklepu: Jubiler.

Lokacja: Vice Point

Ten sklep położony jest na ulicy, na której



możecie też znaleźć dość duży budynek Pizzerii.

5. Nazwa sklepu: Tooled Up

Lokacja: North Point Mall

Sklep z narzędziami znajduje się w olbrzymim centrum handlowym, położonym na północnym krańcu East Island. Obok Tooled Up zobaczycie Ammunition.

6. Nazwa sklepu: Jubiler

Lokacja: North Point Mall

To samo centrum handlowe, co wyżej.

7. Nazwa Sklepu: Cash

Lokacja: North Point Mall

To samo centrum handlowe, co wyżej.

8. Nazwa sklepu: Countdown Vinyl

Lokacja: North Point Mall

To samo centrum handlowe, co wyżej.

WEST ISLAND

9. Nazwa sklepu: Coffe Bagles Donuts

Lokacja: Little Havana

Sklep położony jest przy Cherry Popper, naprzeciwko posterunku policji.

10. Nazwa sklepu: Cafe Robina

Lokacja: Little Havana

Bar, w którym przyjmowaliście misje od Robiny. Na pobliskim budynku znajduje się żółty billboard z logo Rockstar.



11. Nazwa sklepu: Screw This

Lokacja: Little Havana

Lokację tego sklepu pokazuje symbol młotka na mapie.

12. Nazwa sklepu: Laundromat

Lokacja: Little Havana

Sklep znajdziecie w slumsach, w miejscu, w którym graniczą z dzielnicą Escobar International (lotnisko).

13. Nazwa sklepu: Dispensary Plus

Lokacja: Downtown

Obok sklepu z napisem Rock City. W pobliżu znajdziecie też Pizzerię.

14. Nazwa sklepu: Jubiler

Lokacja: Downtown

Naprzeciwko sklepu z ciuchami Jacksport. Od Dispensary Plus przejdź dosłownie kilkanaście kroków na północ, a znajdziesz sklep z precjozami na tej samej ulicy, na której leży duża Pizzeria.

15. Nazwa Sklepu: Ryton Aide Pharmacy

Lokacja: Little Haiti

Wjeżdżając na West Island ze Starfish Island skróć w prawo i jedź główną ulicą, aż zobaczysz Pay&Spray po swojej lewej stronie. Właśnie przy tym warsztacie znajduje się apteka, której szukasz!



FIGHT CLUB

Czekamy na Soul Calibur 2. Czekamy na Soul Calibur 2. Czekamy na Soul Calibur 2... Już 27 marca... Czekamy na Soul Calibur 2.

OG & Qoora

Soul Calibur 2

Już niedługo. Mamy trochę nowych informacji. O nowych, ekskluzywnych dla każdego z next-genów, postaciach już wiecie. Gra ukaże się w Japonii 27 marca, ale w Stanach dopiero 1 sierpnia (o Europie nadal nic nie wiadomo).



Będzie siedem trybów gry: Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, Practice i Weapon Master. Pierwsze sześć nazw na pewno już znacie z wielu różnych bijatyk. Za to ostatnia jest po części reinkarnacją Soul Blade'owego Edge Master, w której podróżujemy po całym świecie, walczymy lub wykonujemy misje. Za dobrze wykonane zadania otrzymamy nowe, mocniejsze bronie. W pierwszej części serii zabawa w Edge Master była naprawdę przednia, mamy zatem nadzieję, że i tym razem dostarczy nam dużo emocji.

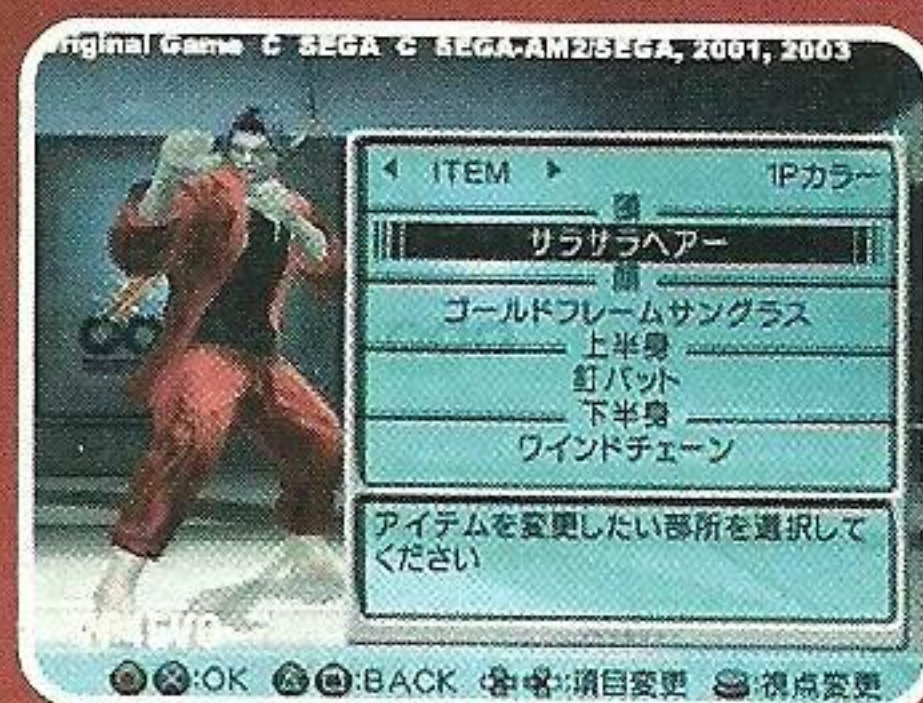
Graficznie największe zmiany zajdą w budowie aren. Teraz będą jeszcze bardziej nieregularnych kształtów i podobnie, jak w T4 będą posiadać ściany. Chyba największa liczba aren jest zbudowana na zasadzie – z jednej strony ściany, z drugiej – przepaść. Dodanie ścian odbije się na systemie walki – dojdą niszczące kombosy na przypartym do muru przeciwniku. Nie obędzie się również bez chwytu, który spowoduje zmianę miejsc wojowników. Nie zabraknie jednak tradycyjnych otwartych miejscówek, gdzie z każdej strony będzie przepaść. Jedną z głównych zmian w systemie walki będzie zmniejszenie Soul Charge. Technika ta ma teraz trzy poziomy, które uaktywniać się będą w zależności od tego, jak długo trzymamy odpowiednie przyciski. Tylko na najwyższym z leveli niektóre ciosy będą nieblokowane. Dwa niższe

gwarantują country. Soul Charge będzie powoli słabł, czyli obniżał swój poziom, lub jego właściwości całkowicie znikną po zablokowaniu ciosu.

To tylko drobna część tego, co ujrzymy w nowej odsłonie SC, na resztę szczegółów będziemy musieli poczekać do premiery.

SC 2 Champ

Będąc przy temacie Calibura nie wypada nie wspomnieć o pierwszych mistrzostwach Ameryki Północnej przeprowadzonych w Las Vegas. Podobno poziom był wysrubowany, a wygrał człowiek skrywający się pod ksywką Kageh. Już niedługo na oficjalnej stronie SC 2 www.soulcalibur.com powinny pojawić się filmiki z tego turnieju. Ale, jak ktoś powiedział, to była tylko rozgrzewka przez Super Battle Opera w Tokio. Ciekawe, co tam będzie się działo?



VF4 Evo again

Premiera już 13 marca w Japonii, więc Sega stworzyła całkiem fajną stronę o tej grze. Można na niej przeczytać o kilku ciekawostkach (jeśli zna się japoński) i ściągnąć zjawki. Oto i adres: www.sega-am2.co.jp/vf4evo-ps2/index.html. Tymczasem macie tu kilka screenów.

Long Live PSX

Tak, jak zombiak nigdy nie umrze, jeśli będzie się go regularnie dokarmiało (choćby i mózgiami drugiej świeżości), tak PSX będzie jeszcze długo egzystował na ogrzewanym kotłach. Tym razem na patelnię polecą cztery bijatki od SNK. Samurai Shodown (części trzecia i czwarta) King of Fighters (roczniki 97 i 98). Premiery w marcu i kwietniu.

Kakuto Chojin Liquor Store Story

Kakuto Chojin na Xboxa zostało wycofane ze sklepów w USA, Kanadzie i Japonii. Czy chodzi o sex, przemoc, a może narkotyki? A może gra puszczana od tyłu zawiera przekazy podprogowe? Nie, chodzi o to, że muzyka na jednej z plansz zawiera motyw z pieśni Koranu. Oczywiście młodzi w krzyk i won. Co prawda trudno mi powiedzieć, czy ten



utwór jest w stanie kogokolwiek obrazić, czy jest to jedna z kolejnych, niepotrzebnych nagonek, ale wiem jedno. Na rynku istnieje wiele pozycji, które zawierają zapożyczenia z różnych religii i nikt ich nie zdejmuję przez to z półek. Co się dzieje?

Power Instinct

Cóż za gra kryje się pod tym dennym tytułem? Power Instinct: Matrimalee (w Japonii - Gouketsuji Ichizoku: Matrimalee) to dwuwymiarowa bijatyka prosto od mistrzów z SNK, która jest testowana w japońskich salonach. Między innymi w osławionym NeoGeo Land w Osace. Dostępnych jest dziesięć postaci: Clala, Keith, White, Saizou, Pochi, Chinnen, Annie, Reiji, Kanji i Oume. Nie wydaje mi się jednak, że wyjdzie z tego jakiś hiciek. Grafika, aż za bardzo traci myśką, a wygląd postaci powoduje, że nie będzie łatwo je polubić. Dla przykładu Pochi, to gość przebrany za czerwonego psa (buerk), a Oume to zgredowata babcia. Najlepszy jest jednak pasek superów o nazwie Stress (plizzz...). Czyżby szykowała się kolejna totalna porażka?

Ultraman Fighting Evolution 2

Kontynuujemy nasz mały cykl pod

tytułem „kruczata demaskująca crapy”, zapoczątkowany w poprzednim numerze przez Grappler Baki. Wiecie, cała redakcja kocha Ultramana. Oczywiście w uwielbieniu tego herosa brylują Banan i Gulash, ale Marcel nie jest od nich gorszy i chodzi spać w piżamce w Ultramany. Ja tam ich za bardzo nie rozumiem, ale coś w tym musi być, ponieważ Banpresto już od lat inwestuje w ten tytuł. Ultraman rozpoczynał całe wieki temu, jako serial w japońskiej telewizji i podobnie jak Power Rangers, w pewnych środowiskach chwycił (pewnie ze względu na obcisłe wdzianko, które nosi główny bohater). Postacie zostały wyposażone w trzy ataki. Szybki, ale słaby, wolniejszy, a zarazem mocniejszy i ultra-wolny chwyt. Walka przebiega dość dziwnie. Po opróżnieniu paska energii oponent staje oszołomiony, a my musimy wsadzić mu kilka serii i zakończyć potyczkę super superem wywalanym przy pomocy L1 lub R1 (ludzie, toż to żalosne). Miejscówki to w większości zurbanizowane lokacje, które choć nie grzeszą szczegółowością, to można je w pełni zniszczyć (np. do połowy zalane Tokio). Cóż, dla mnie Ultraman Fighting Evolution 2 jest po prostu żalosne, ale BiG pewnie rzuci się na nie z obłędem w oczach. (shuddup-BiG)



AKIRA

To już nasze ostatnie spotkanie z bohaterami VF4. Aby godnie pożegnać się z wybitną serią, na sam koniec zostawiłem opis do najpopularniejszej chyba postaci jaką można znaleźć w tej grze. Mowa tu oczywiście o słynnym Akirze, który stanowi prawdziwą zmoję dla wielu graczy zmuszonych walczyć przeciwko temu fighterowi. Jako że sam nie przepadam za japońskim mistrzem, o pomoc w skompiowaniu tego materiału poprosiłem Miśka, mojego częstego sparring partnera zarówno w T4, jak i VF4, a jednocześnie osobę grającą Akirą na naprawdę wysokim poziomie. Miśkowi dziękuję więc za wskazówki, a Was zapraszam do lektury i wyłożonych treningów.

Zacznijmy od tego, że nie ma sensu brać się za tę postać, jeśli dopiero rozpoczynasz swą przygodę z serią Segi. Najpierw potrenuj np. Jacky'ego lub Laua i poznaj w ten sposób prawa i zasady panujące w VF4. W swej recenzji OG napisał, że Akira to postać, którą można opanować poświęcając na treningi mnóstwo czasu, a ja mogę tylko potwierdzić te słowa. Akira to bez dwóch zdań zawodnik dla zawodowców, którzy zęby sobie zjedli na odpalaniu niezwykle trudnych i skomplikowanych kombinacji. Bo trzeba Wam wiedzieć, że tych u Akiry nie brakuje. Mimo że niektóre z nich są bardzo ciężkie do wykonania, to przewaga jaką dają nad przeciwnikiem rekompensuje wszelkie niedogodności z nimi związane. Co tu dużo ukrywać – Akira to maszyna zniszczenia siejąca ogromne spustoszenie w zasobach energii wroga niemalże każdym ciosem. Prosa wymiatającego Akirą trudno jest zatrzymać, a i próba kontrataku jest niezwykle ryzykowna, biorąc pod uwagę arsenał reversali, jakimi dysponuje. Jeżeli znajdziecie mnóstwo czasu i wyszlifujecie swe umiejętności gry Akirą to zapewniam, że przeciwnik nieźle się napoci zanim znajdzie na Was sposób. A kim najlepiej grać przeciwko Akirze? Oczywiście drugim Akirą, ale jeśli ktoś ma wrodzoną awersję do tego zawodnika, to polecam uniwersalnego Laua lub oryginalnego i nieprzewidywalnego Shuna. Dobra, dosyć tych dywagacji, bierzemy się za ciosy!

Zaczynamy jak zwykle od P, czyli zwykłej pięści. Ten cios nie odbiega zbyt swą charakterystyką od analogicznego u innych postaci i odpalany szybko (najlepiej w crouchu) stanowi świetny cios do przerywania ofensywy wroga. A kiedy już powstrzymamy oponenta, należy oczywiście przejść do skomasowanego ataku. Tutaj dobrze się sprawdzi p + P, czyli łokieć. Niby nic specjalnego, ale prędkość i priorytet tej techniki powinny być przez Was jak najczęściej wykorzystywane. Najfajniejsze w nim jest to, że nawet przy zablokowaniu nie zostawia nas w niekorzystnej sytuacji. Zero spowolnień! Żeby było jeszcze ciekawiej, Akira dysponuje trzema ciosami z łokcia, a każdy z nich jest po prostu rewelacyjny. Zamiast p + P spróbuj wklepać p, p + P, a otrzymasz szybszy cios, który na counter przewraca przeciwnika. Najdoskonalszym zagranem Akiry z łokcia jest jednak p, p, p + P. Ta genialna technika jest błyskawiczna i

jeśli wejdzie czysto, posyła przeciwnika na deski. W przypadku countera sytuacja prezentuje się jeszcze korzystniej, jako że wróg dostaje stuna i jest zupełnie bezbronny. Wówczas możesz mu zaaplikować najbardziej zabójcze kombinacje Akiry, takie jak Dragonlance lub Stun Palm of Doom. Fajne jest d, dt, t + P, ponieważ standardowo wchodzi po nim dp + K + G, p + P, t, p, p + P + K. Choć z drugiej strony Akira ma parę innych ciekawych i przede wszystkim szybszych ataków, z których powinniście robić słuszny użytek. A mam tu na myśli chociażby t, p + P, czyli błyskawiczny cios na górę, powalający wroga i umożliwiający wykonanie jakiegoś ładnego juggla. Jeśli jesteś naprawdę szybki spróbuj wklepać dp + K + G, p + P, t, p, p + P + K – podobno wchodzi, chociaż rzadko. Zawsze natomiast możesz pokusić się o prościutką i uniwersalną kombinację d + K + G, p + K, t, p + P. Zwróć uwagę na wyśmienite juggle startery, jakie znaleźć można w arsenale Akiry. Priorytetowym zagranem, ze względu na swój zasięg i wcale nie najmniejszą szybkość, jest oczywiście dp, dp + P. To, co po trafieniu tym ciosem stanie się z przeciwnikiem zależeć będzie już tylko od sprawności Twoich palców i poczucia finezji. Ja polecam nienajgorsze pod względem trudności wykonania i bardzo ładnie wyglądające dp + K + G, p + P, t, p, p + P + K. Oczywiście możesz spróbować czegoś znacznie mniej wymagającego, jak np. dp, dp + P, P, p, p + K, K, d + K. Prawdziwie morderczym ciosem jest jednak dopiero d (przytrzymać), p + P + K. Wybija dosyć wysoko, jest szybkie i pozwala maltretować trafionego wroga na dziesiątki różnych sposobów. Prosta kombinacja, która prezentuje się jednak całkiem okazale stanowi dla przykładu d (przytrzymać), p + P + K, P, K, t, p, p + P + K. Nie wątpię, że sami opracujecie energożerne komplety, jakich nie powstydziliby się prawdziwy pros! Bez dwóch zdań Akira to postać, u której różnorodność technik przyćmiewa wszystkich innych uczestników turnieju VF4! Aha, nie zabrakło u Japończyka ciosu nieblokowanego, rozbijającego gardę przeciwnika w drobny mak. Tutaj rolę tę gra t, p + P + K (przytrzymać). Na blok mamy oczywiście stuna, po którym wsadzamy jakiś follow – up, ale nie to jest w tym ciosie najciekawsze. Rzadko w VF4 zdarza się, że po nieblokowanym uderzeniu można

wrzucić jakąś kontynuację (oczywiście bez ścian). Nie powinno więc nikogo dziwić, że Akira, jako maksymalnie wypasiona postać, posiada taką właśnie możliwość! Zaraz po trafieniu naładowanym t, p + P + K na czysto, ładujcie śmiało chociażby t, p, p + P + K. Może takie zagranie nie zabiera kosmicznych ilości energii, ale na pewno działa odpowiednio na morale przeciwnika, hehehe. Jeśli chodzi o nogi, to najciekawszym patentem Akiry jest chyba p, p + K, K. Dwa szybkie kopniaki, bardzo podobne do tych, którymi w Tekkenie posługuje się Paul. Przeciwnik nie spodziewa się, że mając tyle cudownych technik zdecydujesz się na bezpośredni atak podwójnym kopnięciem. Dlatego warto czasami zaskoczyć oponenta i zasunąć dwa razy z łaczką! Jeżeli natomiast gość przy drugim padzie nie łapie się na takie numery, postaraj się wykorzystać tę serię w długich i efektownych jugglach. Tam sprawdzają się wyśmienicie. O ciosach Akiry można by pisać pracę magisterską, ale ja chciałbym się teraz skupić na kombinacjach łączonych i rzutach młodego Japończyka, które stanowią o prawdziwej wartości i potencjale tego zawodnika. Na początek coś prostackiego, czyli P + K + G, t, dp + P + G, d, t lub p + P. No dobra, może nie jest to takie prostackie i nauka Stun Palm of Doom zajmie Wam troszkę czasu, to jednak masakra, jaką można przeprowadzić na ringu dzięki tej kombinacji jest bardzo widowiskowa i efektywna! Ta technika jest całkowicie gwarantowana i przynosi jeszcze większe efekty, jeśli stosuje się ją w pobliżu ścian. Ostatnie uderzenie odbija wroga od bariery i umożliwia przedłużenie demolki chociażby poprzez t, p, p + P + K. Z dłuższych kombinacji wart wspomnienia jest jeszcze Dragon Lance, czyli dp + K + G, p + P, t, p, p + P + K. Tutaj już nawet najtwardszy zawodnik może mieć problem z perfekcyjnym opanowaniem tej kombinacji. No cóż, jest ona najzwyczajniej w świecie bardzo trudna... Co nie znaczy, że niemożliwa do wykonania. Trzy lub cztery godziny treningu powinny w zupełności wystarczyć aby jako tako opanować firmowe zagranie Japończyka. Jeżeli jednak chcecie używać go częściej z dobrymi rezultatami, nie obejdzie się bez znacznie dłuższych posiedzeń z VF4. Praktyka się opłaca, jako że ta kombinacja wspaniale sprawdza się w wielu kompletach oraz stanowi nieodzowny element juggli. Poza tym, to właśnie po umiejętności wykonywania łączonych combosów, poznaje się klasę gracza sterującego Akirą! Wyposażając Japończyka w tak szeroki i przydatny garnitur ciosów, panowie z Segi nie zapomnieli także o fantastycznych

rzutach, doskonale uzupełniających arsenał Akiry. dp + P + G nie jest najsilniejszym rzutem, ale często można go przedłużyć o dobitkę dp + P. Małe straty w zdrowiu przeciwnika, po wykorzystaniu tego chwytu, rekompensuje duża prostota wykonania. Moim zdaniem o wiele ciekawszym atakiem jest dt + P + G, który służy do zamiany pozycji z oponentem. Po rzucie wróg jest odepchnięty całkiem daleko, toteż należy go wykorzystywać do ring – outów. Co więcej, technika ta daje nam parę klatek animacji przewagi, więc jakiś szybki follow up aż sam się prosi! Fajnie prezentuje się technika p, t + P + G, P + K. Pierwsza część kombinacji to tylko nieznaczne przesunięcie wroga (stosowane oddzielnie nie jest zbyt przydatne, chociaż widziałem jak co niektórzy lepsi fighterzy używają tego w końcowej fazie rundy dla ośmieszenia i zdeprymowania przeciwnika), natomiast druga to już cios z główki. Dobry do ring outów i wrzucania przeciwnika na ścianę. Jako że wróg po przyjęciu tego ciosu jest trochę oszołomiony, próbujcie kontynuować atak np. przez p, p, p + P. Nie zapomnijmy również o często pomijanym p, t + P + G, g lub d. Szybki unik po pchnięciu powinien natychmiast zakończyć się p + P + G, czyli guard breakiem, a potem dowolny komplet. Trudno też nie docenić t, p + P + G, który wyrzuca wroga w powietrze, narażając go na następne ataki. Oczywiście najlepiej się sprawdza w pobliżu ścian, gdyż gwarantują one długie i silne juggle. No i jeszcze niezawodny p, t + P + G, d lub g + P + K. Uderzenie barkiem wystawia wroga na naszą łaskę, a po tej kombinacji możecie próbować wsadzić najtrudniejsze techniki, jakimi dysponuje Akira. Dopiero wtedy z marnych 25 punktów obrażeń zrobi się nawet 100!

Na koniec dwa słowa o fenomenalnych guard breakach! Jeśli będziecie ich nadużywać, narażacie się na wyzwalka w stylu „lama” i „tchórz”, ale nie przejmujcie się tym za bardzo i ładujcie je kiedy to tylko możliwe! Bardzo trudno jest się z nich wyrwać, a więc w większości wypadków możecie zacząć rzeźbić jakieś wyrafinowane akcje! Summa Summarum d + P + G oraz p + P + G, to moim zdaniem lekkie przegięcie, ale fani Akiry na pewno nie będą narzekać – wspaniała sprawa!

No cóż, bez wątpienia Akira to maszyna śmierci o potężnej mocy, którą trudno jest przewidzieć, a jeszcze trudniej powstrzymać. Pamiętaj jednak, że jeżeli zdecydujesz się na grę tą postacią, będziesz musiał spędzić dziesiątki godzin na szlifowaniu swych umiejętności i refleksu! Tutaj nie da się grać trzema podstawowymi ciosami – żmudna i ciężka praca to jedyna droga do sukcesu!

Dlatego nie trać czasu i natychmiast zabieraj się za trening!

dp, dp + P, dp, dp + P, d + K
dp, dp + P, P, p, p + K, K, d + K
p, p, p + P (counter), p, p + K, K, d + K
d (przytrzymać), p + P + K, P, t, p + P + K
d (przytrzymać), p + P + K, P, d (przytrzymać), p + P + K, t, p + P + K
t, p + P, d + K + G, p + K, t, p + P, dp + P



NEON

Witamy w Neonie. W tym miesiącu sześć stron ciekawych, ściśniętych materiałów. Piszcie: marcellus@neoplus.com.pl

Kolejna już Amusement Trade Exhibition International miała jak zwykle miejsce w hali Earls Court, w dniach 21 do 23 stycznia 2003. Ponad 270 firm z całego niemal świata prezentowało na wystawie nowości z branży. Niestety, minęły już czasy, kiedy nowe gry na automaty zdecydowanie wyprzedzały w czasie propozycje na konsole. Mało tego - regułą staje się obecnie, że gry arcade prawie natychmiast pojawiają się w wersji konsolowej. A nawet odwrotnie - gry z konsol dopiero później trafiają na automaty. Czy ta tendencja się utrzyma? Czas pokaże.

Gry video ostatnio zdecydowanie ustępują pola innym maszynom, niemniej jednak wciąż są produkowane, a od czasu do czasu udaje się producentom tak wstrzelić w gusta graczy jak zrobiło to Namco swoim Time Crisis 3. Jest to zdecydowany faworyt na rynku i to nie tylko moje zdanie. Firma prezentowała grę na swoim stoisku w dwóch wersjach: standard i DeLuxe. TC3 odziedziczył najlepsze pomysły po świetnym TC2, a możliwość zmiany broni po naciśnięciu pedału przeładuj/ukryj się, dodała grze drapieżności. Namco prezentowało jeszcze rewelacyjnego Soul Calibur 2 oraz automat do wywijania samurajskim mieczem o nazwie Mazan - Flash of the Blade.

Jednak najszerszą ofertę w zakresie typowych gier video przedstawiła na ATEI Sega. Najwięcej miejsca zajmował kilkustanowiskowy automat poświęcony wyścigom konnym, taki elektroniczny Służewiec. Nazywa się to Derby Owner Club i święci triumfy w Japonii. Coś mi się jednak wydaje, że Europa tego raczej nie kupi. Automat to ogromna kobyła (tak mi się jakoś z koniem skojarzyło), dwa 50-calowe monitory i 8 stanowisk. Wykombinował to cudo Hitmaker.

Kolejne nowości Segi pokazane na ATEI to Crazy Taxi High Roller, będący kompilacją trzech kolejnych części tej gry, jakie ukazały się na konsole oraz Initial D, racer oparty na japońskim komiksie o kolesiach ścigających się japońskimi samochodami. Initial D ciekawy jest o tyle, że wyposażono go w podobny system kart pamięci jaki Sega zaproponowała już wcześniej w Club Kart. Nie mogło oczywiście zabraknąć najnowszego House of the Dead III, tym razem z bronią trochę większego kalibru, w wersjach De Luxe i ekonomicznej w NAOMI, a w zasadzie już CHIIHIRO Universal Cabinet. Kilka mniejszych obudów zapełniły stojące obok siebie Virtua Fighter 4 Evolution i Virtua Striker 2002. Pierwszy hula pod NAOMI2, a drugi na

ARCADIA: ATEI2003

Styczeń to miesiąc, w którym w moim kalendarzu na stałe zapisał się Londyn, gdzie właśnie o tej porze roku odbywa się wystawa automatów ATEI.

txt: Val B.

nowym systemie Triforce.

Na stoisku twórców Sonica pojawił się także wspomniany wcześniej Club Kart, tyle, że w wersji Prize, czyli z nagrodami. Firmy z branży video wyraźnie odczuwają już kryzys, do którego same zresztą doprowadziły lansując konsole. Starają się więc jakoś ratować i uatrakcyjnić na wszelkie sposoby nowe, bądź już istniejące gry video. Club Kart po liftingu wydaje bilety, które można zamienić na nagrody. Podobnie uczyniono z Shootout Poolem i Crazy Taxi HR. Co więcej, tego rodzaju usprawnienie, tym razem jednak z wylatującą z kieszeni automatu prawdziwą gotówką lansuje także Konami w swoim Pool Pocket Fortunes, czy Silent Scope Fortune Hunter i Nova Productions w Play Pool. Tym samym pocziwe gry video przemieniają się na naszych oczach w automaty SWP (Skill With Prize - Nagroda Za Zręczność).

Skoro jednak przywołałem tu jako przykład automaty Konami, nie od rzeczy będzie zająć się właśnie teraz stoiskiem tej firmy. Niewątpliwie najmocniej promowaną tu maszyną była videostrzelnica Warzaid. Niestety. To taki „Szeregowiec Ryan” nieudolnie przerobiony na strzelnicę, co dziwi w przypadku tak znanej firmy. Zamiast do prawdziwych żołnierzy strzelamy do kościotrupów w militarnych wdziankach, a akcja z reguły prezentowana jest w tak ciemnych barwach, że naprawdę niewiele widać. Chyba, że psuje mi się wzrok i ciemność widzę, ciemność...

Na szczęście na stoisku Konami wymiatą także Pro Evolution Soccer the Arcade, moim zdaniem najlepsza piłka, jaką do tej pory stworzono. Widać z tego, że twórcy Scramble'a trochę zagubili się w nowej sytuacji i wychodzą im bardzo nierówne gry. Także prezentowany na stoisku najnowszy Dancing Stage EuroMix 2 nie wzbudzał już takiego zainteresowania gości jak kiedyś pierwsze DDR'y. Być może to sprawa nie pierwszej świeżości ścieżek muzycznych użytych w automacie: Steps, Billy Ocean, Roman Holiday z bliżej nieznanej wytwórni Zomba. Panowie! Dajcie Britney Spears i Jennifer Lopez, a nawet Ich Troje... żartowałem. W ten oto sposób zostały mi jeszcze dwie firmy, które prezentowały typowe automaty video:



hiszpańskie Galeco i japońskie Sammy. Nie od dziś wiadomo, że Hiszpanie z Galeco robią dobre gry. Wystarczy wspomnieć ATV Track czy Football Power prezentowane zresztą i teraz w Londynie. Najnowszy produkt tej firmy Tokyo Cop dosłownie wymiata. Gra ma wszystko na swoim miejscu: dobry scenariusz, ładną grafikę, dowcip i świetnie zaprojektowaną obudowę. Obawiam się jednak, że jedna jaskółka wiosny nie uczyni. Co do Sammy, to firma znana już wcześniej z produkcji programów do gier video tym razem zabrała się za odświeżenie mocno już zużytej konsoli, jaką jest Nintendo 64. System oparty na jej architekturze nazywa się Atomiswave i jest tani. Niestety - propozycje gier wydają się być mocno spóźnione. Na razie firma pokazała cztery pozycje: piłkę Premier Eleven, wyścigi Maximum Speed, strzelnicę Sports Shooting USA i przygodówkę Dolphin Blue. Na stoisku prezentowano też najciekawszą chyba propozycję, dostępną w sprzedaży dopiero na wiosnę tego roku, czyli grę walki Guilty Gear X. Nie sądzę jednak, by nawet ta dwuwymiarowa bijatyka spowodowała zwiększone zainteresowanie systemem Atomiswave. Zapomniałbym jeszcze o Taito, które skryło w stoisku Electrocoinu swojego najnowszego racera Battle Gear 3 z ciekawym systemem identyfikacyjnych kluczy dla graczy oraz dziwnej koreańskiej firmie D-Game, która prezentowała na tymże samym stoisku symulator ping-ponga o nazwie Live Action Ping Pong. Na przywołanym tu stoisku firmy Electrocoin z Londynu swój najnowszy model Golden Tee Fore pokazywała firma Incredible Technologies. Gra o

tyle ciekawa jak na symulator golfa, że zastosowano tu wiele nowinek technicznych oraz opcję turniejową i wspomniany już wcześniej system nagród. Stoisko Electrocoinu gościło zresztą także kolejną amerykańską firmę, a mianowicie ostatniego już na świecie producenta flipperów - Stern Pinball Inc. Zarówno The Simpsons Pinball Party na podstawie świetnej kreskówki Matta Groeninga (Węgra z pochodzenia zresztą) jak i Roller Coaster Tycoon na podstawie świetnej gry na PC-ta pomysłu Chrisa Sawyera (wnuczka słynnego Tomka...) wyglądały świeżo i ciekawie. Do pierwszego modelu przyłożył rękę sam Gary Stern, z którym zresztą po raz kolejny udało mi się porozmawiać. Drugi model wyszedł spod nożyc mistrza gatunku Pata Lawlora, odpowiedzialnego za takie flipperowe hity jak Adams Family czy ostatnio Monopoly. Swojego czasu wielokrotnie miałem okazję grać na pierwszych Simpsonach, wyprodukowanych w czasach, gdy Stern kierował Data East i wiercie mi, poczułem różnicę. Przy okazji omawiania flipperów prezentowanych na wystawie warto jeszcze wspomnieć o, niestety, nieudanym pomysle firmy TAB z Austrii nazwanym Virtua Pinball. Pole gry zastąpiono tu 42 calowym ekranem plazmowym. Ekran jest w porządku, jednak to, co jest na nim wyświetlane żywcem przypomina najgorsze produkcje symulatorów flipperów na PC-ta. Jednak kto wie, czy za parę lat, gdy uda się pełniej zasymulować srebrną kulkę, pomysł nie chwyci.

Gółm okiem widać, że rynek automatów się kurczy. Na rynku gier arcade pozostały już praktycznie tylko Sega, Konami i Namco, przy czym ta ostatnia coraz wyraźniej steruje w kierunku automatów dla parków rozrywki. Ponieważ jednak natura nie znosi próżni, lukę powstałą po grach video z powodzeniem wypełniają touch screen games, automaty fotograficzne, spychacze monet czy łapy szczęścia. Bliski jest moment, gdy ciekawe gry zaczną pojawiać się najpierw na komórkach, a dopiero potem trafią na konsole, PC-ty i w końcu na automaty.



Mamy w firmie nagrane wybrane fragmenty, obowiązkowo parę razy w tygodniu puszczamy je ku pokrzepieniu serc, bo nie ma nic bardziej podnoszącego na duchu, niż rodak starający się być jeszcze większym debilem niż jego poprzednik.

Analogicznie uwielbiam czytać różne fora dyskusyjne i newsgroupy, nie tylko o grach. "Idol" to przy tym jak Fiat 126p przy ruskim czołgu. Internet nie dyskryminuje, szanse wypowiedzi dostają zarówno rodzyнки potrafiące zdania formułować klarownie, z sensem i w zgodzie z ortografią, jak i też przytłaczająco większa grupa wszelkiej maści nawiedzonych grafomanów i ignorantów.

Jako osoba publiczna czasem pojawiając się w owych sieciowych dysputach jako mimowolny ich bohater, i zgodnie z rachunkiem prawdopodobieństwa część wypowiedzi jest przychylna, część nie. Ta druga część jest naturalnie mniej rozkoszna, ale za to dużo bardziej zabawna. Dowiedziałem się już bowiem o sobie tylu rzeczy, z których do tej pory nie zdawałem sobie sprawy, że poczęłem niepokoić się o swoją schizofrenię. Zaczynam rozumieć aktorów piorących paparazzi po pysku, bo jak czytam, że np. Painkiller (nasz obecny projekt) jest grą robioną na gorszej wersji engine'u Quake 3 albo że przy Sarmageddonie nie pracowałem w ogóle, a tylko zgarniałem kupę kasy za dostawienie mojego nazwiska, to śmiech zamiera mi na ustach i mam ochotę na hadoukena.

Miesiąc temu napisałem, że mam obie konsole zmodowane, aby oglądać na nich DVD z regionu 1 (USA) oraz aby oglądać na Xboxie seriele telewizyjne (również z USA). I oczywiście na pl.rec.gry.konsole "dobrze poinformowani" nie

omieszkali donieść, że - uwaga - "publicznie przyznają się do ściągania divxów (już widziałem te seriele TV z napisem w nazwie "dvd-rip", taaa...)", tudzież "PS2 nie trzeba przerabiać aby oglądać dvd z innych regionów, a ściąganie seriali z Internetu legalne nie jest".

Ktoś inny zauważył przytomnie, że tłumaczyć się nie muszę. Dodam od siebie, że tłumaczyć się, iż nie jestem wielbłądem, również nie muszę, ale jednak jest to dobry pretekst, by porozmawiać o konsolach jako narzędziu do szeroko pojętej rozrywki, a nie tylko maszynie do gier. Wyklarujmy podstawy. Po pierwsze, nie zasysam DivX-ów, DVD-Rów, xVidów i SVCD ripów filmów, bo je sobie normalnie i praworządnie kupuję wysyłkowo. Mój artykuł na ten temat pojawi się w nowym numerze "Fantasy". Opisuję tam co, jak, gdzie i dlaczego tak tanio. Mimo najszczęśliwszych chęci za człowieka bogatego się uznać nie mogę, ale na to akurat mnie stać. Podobnie jak, i to po drugie, stać mnie na legalne gry (pozdrowienia dla Ulity), pomijając kompletnie fakt, że jako developer mam dostęp do niektórych rzeczy inną drogą. Może nie aż tak jak prasa komputerowa, która dostaje często specjalne "review copies", ale jednak. Po trzecie, jest całkiem prawdopodobne, że na PS2 wystarczy zdaje się przerobić coś na karcie pamięci (program do odtwarzania DVD chyba), by móc oglądać filmy z regionu 1, ale co z tego, gdy nie można grać w LEGALNIE kupione w USA gry - a to już nie moja wina, że jako fanatyki i człowiek zawodowo się grami zajmujący chcę mieć takiego np. Sly Coopera na PS2 wtedy, gdy się on ukaże (USA), a nie pół roku później (Europa). Po czwarte, ściąganie seriali z netu JEST legalne, zgodnie z zasadą "co nie jest

GAWĘDY PO FAI

Jeśli oglądaliście "Idola", to zapewne ulubionym fragmentem programu dla większości z Was są żenujące popisy kretynów a la "Turystyczna piosenka".

zabronione, jest dozwolone". Skoro mam prawo nagrać sobie jakiś serial na kasety VHS (a mogę, w końcu PO TO magnetowidy mają nagrywanie z TV, inaczej funkcja ta byłaby niedostępna) i trzymać u siebie na półce, to również mam prawo przechowywać go na cedeku. To jest tylko inna forma archiwizacji, ale zasada pozostaje nienaruszona.

Istnieje oczywiście kilka niejasności. Seriele dystrybuowane w sieci mają wycięte reklamy, a przecież na nich właśnie zarabia emitująca program telewizja. Niektóre seriele przeznaczone są tylko dla widzów w USA, więc rozprowadzanie ich po innych krajach jest wątpliwe (wątpliwe, ale NIE nielegalne, bo przecież równie dobrze mój znajomy w USA mógłby LEGALNIE nagrywać je na VHS i wysłać pocztą). Ostateczna prawda jest taka, że obecnie tzw. tv-ripy są legalne, ale wynika to nie z prawa, które to legalizuje, ale z prawa, które jest słabe i nie uwzględniło cyfrowej postaci dystrybucji. Prawo jasno mówi o filmach, grach, muzyce itd. - ale nie o telewizji. Być może problem ten albo zostanie w końcu legislacyjnie unormowany, albo ... Umrze śmiercią naturalną. Wielki Biznes odkrył, że ludzie seriele kochają i kupują. Ostatnio jest prawdziwy nawał tychże na DVD, co mnie osobiście strasznie cieszy - wolę oglądać Buffy w

formacie 16:9, z dźwiękiem DD5.1 i włączonymi napisami, niż najlepszemu nawet ripa. Choćby z tego powodu, że lubię płacić twórcom za ich ciężką, fantastyczną robotę. A do sprzedaży trafiają nie tylko nowości, ale też takie leciwe cudelka jak "MASH" czy "Świat według Bundych".

Wracając jednak do tematu: cała ta dyskusja dowodzi, jak daleką drogę przeszły konsole. Początkowo specjalizowany sprzęt do grania nagle staje się wielofunkcyjnym molochem. Zapowiedzi PS3 i Xbox Nexta sugerują, że dodanie w poprzedniej generacji czytnika DVD to tylko początek. Słyszysz się o edycji fotografii, cyfrowym nagrywaniu telewizji, własnym mini-studiu muzycznym... Podobnie jak "gry" przestają być "grami", a mutują się w "interaktywną rozrywkę", konsole przestają być reklamowane jako "platforma do gier", a zaczynają być "multimedialnym centrum".

Poza tym uważam, że Kartagina powinna zostać zniszczona.

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem zespołu developerskiego PeopleCanFly, a w felietonach reprezentowane są jego własne poglądy.

Nexus: nowa konsola Nintendo?

Niedługo po szumnych doniesieniach Sony i Microsoftu, dziwnym trafem pojawiły się informacje na temat nowej zabawki Nintendo, nazwanej przez plotkarzy „Nexus”.

txt: Poyep

Specyfikacja wygląda całkiem imponująco, ale przede wszystkim wyglądał na prawdziwy strzał w dziesiątkę. Koniec z nudnym designem konsoli! Gdyby tak wyglądał finalny model nowej konsoli, Nintendo przedstawiłoby nową jakość w tej kwestii. Moim zdaniem tak właśnie powinna wyglądać konsola nowej generacji - z polotem i dobrym smakiem. Ale przecież to nie wygląd odgrywa zasadnicze znaczenie, jeśli mamy spędzić z nią kilka lat, to powinniśmy bliżej przyjrzeć się jej wnętrzu i ocenić czy warta jest naszej uwagi. A wnętrze ma niemal równie atrakcyjne, co powierzchowność.

Patrz w serce

Procesorem głównym miałby być przerobiony IBM G4 nazwany „Gekko II”. Procesory z serii G4 są bardzo wydajnymi jednostkami, często stosowanymi do profesjonalnej obróbki wideo. Układ ma być taktowany zegarem 2.07 GHz. Wewnętrzne przetwarzanie danych odbywać ma się w 64 bitach - mało istotne obliczenia stałoprzecinkowe, oraz 128 bitach - zmiennoprzecinkowe zaawansowane obliczenia, na przykład grafiki 3D.

Do komunikacji z pamięcią posłużyć ma 128 bitowa magistrala danych o częstotliwości 533 MHz. Procesor wyposażony będzie w 128 i 512 KB pamięci podręcznej, odpowiednio pierwszego i drugiego poziomu. Pamięć operacyjną stanowić ma moduł 256 MB o przepustowości 12.8 GB/sek, korzystający z zastosowanej w obecnym modelu technologii firmy MoSys, o jednocyklowym czasie oczekiwania na dane. Zwróćmy uwagę, że 256 MB to niewiele, ale i tak bardzo dużo w porównaniu do nowego PlayStation, gdzie ma się podobno znaleźć jedynie 64 MB.

Musi mieć coś w głowie...

Analogicznie jak procesor główny, także układ graficzny przejął ma imię po poprzedniku i

nazywać się „Flipper II”. Z podanych specyfikacji wynika jasno, że będzie to bardzo wydajna jednostka, obsługująca wszystkie przyszłościowe efekty. Procesor ten powstać ma, tak samo jak obecny „Flipper”, przy współpracy firm ATI i Nintendo. Z ważniejszych efektów wymienić trzeba anti-aliasing z 16-krotnym próbkowaniem! W pełni programowalne jednostki pixel i vertex shader, choć w tym przypadku niewiadomo ile instrukcji będzie można wprowadzić w kod danego efektu. Sprzętowa obsługa 32 źródeł światła (obecnie standardem jest 8, a i to przy olbrzymim spadku wydajności). Nakładanie wielu tekstur w jednym cyklu zegara, (nie podano ilu). Wielokierunkowe odbicia, zaawansowane rozpraszanie światła, filtrowanie anizotropowe, kompresowanie tekstur oraz trójliniowy filtr zapobiegający drżeniu cienkich linii. Osobiście ciekawi mnie efekt wspomnianego rozpraszania światła. Grafikę określamy jako realistyczną głównie wtedy, gdy mamy do czynienia z wyrafinowanym oświetleniem przedstawionego świata, bo przecież nawet najdokładniejsze tekstury wyglądają plastikowo, gdy są prymitywnie oświetlone. Duże znaczenie mają też jednostki cieniowania pikseli i wierzchołków brył 3D. Pewne wątpliwości budzi we mnie pamięć video o pojemności około 12 MB (z czego 8 służy do przechowywania klatek, a 4 do przechowywania tekstur), ale zapewne będzie w razie potrzeby możliwość korzystania z pamięci operacyjnej. Przepustowość pamięci video wahać ma się w granicach 25-26 GB/sek. Sprzęt ma posiadać pełne wsparcie dla odbiorników TV wysokiej rozdzielczości - 1980/1080 pixeli.

Duże wrażenie robi moc przerobowa, choć jak znam świat, te wartości mogą drastycznie zmaleć. Konsola ma przeliczać 250-300 milionów wielokątów na sekundę, tu uwaga - są to wartości po nałożeniu wszystkich możliwych efektów i sztucznej inteligencji. Daje to wartość około 5



Tekst jest zlepkiem faktów i plotek, a „zdjęcie” nie pochodzi od firmy Nintendo.

milionów na klatkę animacji, przy 60 klatkach na sekundę! Dla porównania PS2 „wyciąga” 15 mln/sek.

„Na sucho” konsola Big N ma liczyć do 2.7 miliarda wielokątów!

I żeby ładnie do mnie mówiła

Dźwięk nie pozostaje w tyle za wyrafinowaną grafiką, konsola będzie nas raczyła pełnym wsparciem dla Dolby Digital, oraz Dolby Digital EX, z obsługą dodatkowego tylnego kanału centralnego. Oprócz tego jest jeszcze analogowy Dolby Pro Logic II. Procesor dźwiękowy o taktowaniu 241 MHz będzie mógł obsługiwać do 512 kanałów jednocześnie.

No i szerokie koneksje też mogłaby mieć...

Jeśli chodzi o możliwości komunikacyjne, to mamy tu istny przesyt. Do naszej dyspozycji pozostawiono:

1. Dwa porty USB w standardzie 2.0.
2. Port do podłączenia GB i GBA.
3. Trzy porty szeregowy o wysokiej

przepustowości.

4. Łączy A/V, cyfrowe i analogowe do wyboru.

5. Dwa sloty na karty pamięci.

6. I na koniec cztery bezprzewodowe łącza na joypady pracujące w paśmie 2.4 GHz.

Dziwi tylko brak modemu...

Tylko... Co w nią włożyć?

Nośnikiem danych najprawdopodobniej pozostanie 3-calowa płytka znana z obecnego modelu, jej pojemność zostanie zwiększona do 12 GB za pomocą technologii „Blue Ray”. Zostanie za to możliwość odpalania gier z Game Cube’a. Przeciętny czas dostępu ma wynosić 30ms, a transfer 4MB/sek.

Zadziwiający jest brak wbudowanego dysku twardego, ale mam nadzieję, że będzie możliwość dołączenia opcjonalnego twardego. Czy to prawda? Czas pokaże.

Dziękuję obywatelowi „cct” za podsuniecie pomysłu na artykuł.

Online newsy z netowego frontu

Sytuacja się komplikuje - testerzy sieci Sony w Europie zostaną wyznaczeni dopiero pod koniec marca, a to oznacza... Tak, opóźnienia. Mijamy nadzieję, że chociaż Xbox Live wystartuje zgodnie z planem. Ech, życie.

txt: OG's squad

Pierwsze Jaskółki

Poproszono mnie, abym napisał coś o internetowej stronie, która ma zreszczać polskich graczy w SOCOM'a. A że obiecałem, to i spełniam prośbę. Oto strona: www.socom-online.prv.pl. Już teraz jest wpisanych na niej kilku graczy, ale sądzę, że w naszym pięknym kraju jest już o wiele więcej zwolenników tej pozycji. Więc jeśli chcecie pograć z rodakami, wejdźcie na stronę, zgadajcie się z innymi i do boju.

Raport Mniejszości?

Niedawno opublikowano raport o grach sieciowych, ze specjalnym uwzględnieniem mmorpgów. Badania prowadziła Executive Summary Consulting na zamówienie firmy Zona Inc., która tworzy narzędzia do wieloosobowych gier online. Raport bardzo przychylnie odnosi się do przyszłości takich gier. Wynika z niego, że comiesięczne opłaty składane przez klientów już teraz przewyższają wpływy ze sprzedaży danej gry. Dla przykładu w PeCetową wersję EverQuest gra około 400 000 fanów z całego świata, co daje rocznie sumę 60 milionów dolarów tylko z samych wpłat za korzystanie z serwerów. W raporcie możemy również przeczytać, że przez najbliższe lata mmorpgi będą domeną PeCetów. Co do tego, to się jeszcze przekonamy. Chyba autorzy tego raportu nie czytali najnowszych zapowiedzi na konsole. Podobno już teraz na całym świecie w mmorpg gra sześć milionów ludzi, a za trzy lata ta liczba ma się podwoić, a zyski sięgną półtora miliarda dolarów rocznie!

Moja Ulica

Wbrew pozorom nie będzie o hip-hopie, ale o nowej grze online od Sony. Grze dla najmłodszych użytkowników PS2. Ale być może i starsi będą



My Street

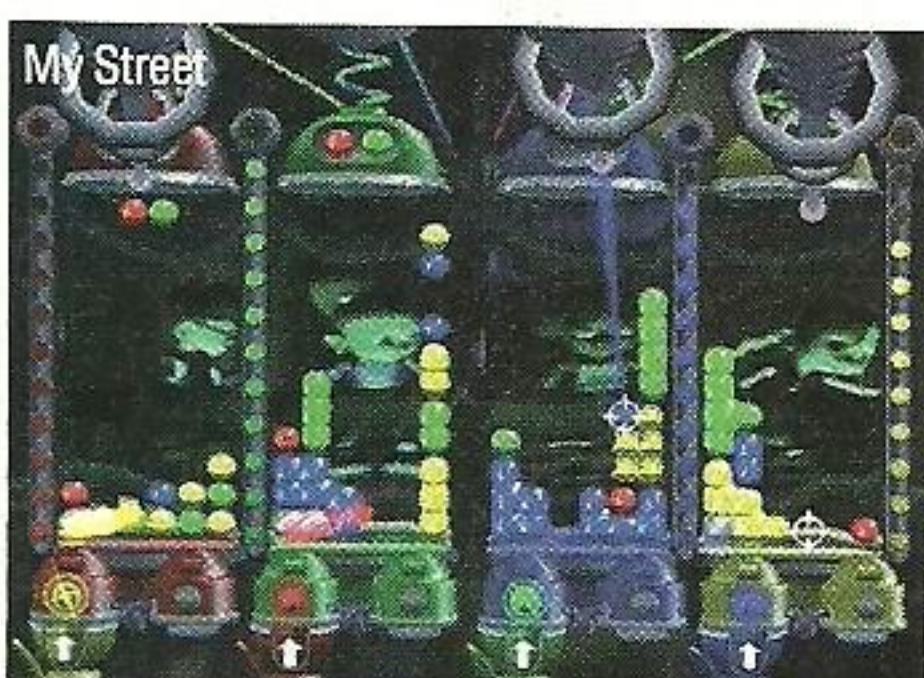
chcieli przypomnieć sobie lata swojej młodości, kiedy bawili się kapslami, obręczami i pogrzebaczkami... Hmm, no może nie tak do końca, ponieważ okazuje się, że teraz najmłodszy bawią się raczej w piłkę plażową i Bust-a-Move. Głównym trybem będzie sieciowa rozgrywka, ale na szczęście, jeśli ktoś nie ma dostępu do netu, to wystarczy jedna konsola, TV, multi-tap i cztery pady, aby rozkoszować się grą w kilka osób. Zabawa rozpoczyna się oczywiście od połączenia do serwera. Po kilku standardowych czynnościach trafiamy na ulicę już po operacji odmładzającej i odchudzającej. Jednym słowem, jako dziecko. Aby rozpocząć zabawę należy rozejrzeć się po okolicy, znaleźć inne dzieci (czyli graczy), pogadać z nimi i ustalić w co będziecie grali. Fajnym patentem są same rozmowy. Dla przykładu można wybierać między takimi słowami, jak "whatever" (oznacza zgodę) i "nah" (czyli „nie”). Już wspominałem pokrótce o dwóch dostępnych mini-gierek. Oprócz wspomnianych już dwóch gier w pełnej wersji będzie można bawić się w zbijaka, wypasanie kur (uff... dobrze, że nie macanie), wyścigi samochodzików sterowanych radiem itd. W sumie będzie osiem gier. My Street wyszła w Stanach 18 lutego. Już teraz mamy potwierdzoną informację, że będzie obsługiwała tylko oryginalnego Adaptora Sony.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Jakiś czas temu ta gra zawitała na GC, teraz wylądowała na Xboxie i będzie wykorzystywała Live'a. Niestety nie będzie walk, a tylko nowe potwory i miejscówki do ściągnięcia. Szkoda.

Patch 4 Unreal

I proszę bardzo. Niedługo wyjdzie pierwsza łatką do gry korzystającej z Live'a, a dokładniej do Unreal



My Street



Championship. Patchowanie jest już integralną częścią PeCetowego biznesu. Niektóre gry po zakupie od razu trzeba patchować. Doszło do tego, że zdarzają się przypadki za szybkiego wydania gry, która nawet nie chce się uruchomić. W założeniach, nie jest to zła praktyka, ponieważ w ten sposób można poprawić wszelkie dziury, które już po premierze odkrywają sobie hakerzy. Mijamy nadzieję, że przy każdym kolejnym połączeniu się z siecią nie trzeba będzie czekać, aż ściągnie się łatką.

Pierwsza łatką do UC poprawi kilka błędów. Między innymi ten, który powodował niechciane opuszczenie planszy. Doda więcej opcji w operowaniu grafiką, np. wyłączenia wygładzania krawędzi i kilka innych możliwości, które będą mogły poprawić animację. W końcu będzie można w czasie rzeczywistym sterować przepływem danych z glosem; to również powinno poprawić animację przy połączeniu o dużych pingach.

Brute Force

Wyjawiono kilka nowych szczegółów dotyczących tej gry. Jej premiera została przesunięta z końca 2002 r. na lato 2003 r. nie bez przyczyny. Po pierwsze podciągnięto grafikę i BF wygląda teraz jeszcze bardziej smakowicie. Ale to, co nas

najbardziej interesuje, to wykorzystanie Live'a. Autorzy poszli na łatwiznę i nie będzie deathmatchu online, tylko po System Link lub na podzielonym ekranie, ale za to otrzymamy całą górę ściąganych z netu dodatków. Zapowiedziano nowe mapy i kampanie. Czekamy.

Capcom VS SNK 2 EO

Już niedługo wylądować na sklepowych półkach na Xboxa i będzie posiadał Network Mode. Po zalogowaniu się do sieci ujrzymy standardowe dla Live'a opcje: quick match, optimatch, listę przyjaciół i rankingi, gdzie zamieszczane będą ksywki najlepszych graczy z całego świata. Najlepsze będzie jednak to, że gra nie będzie oddzielać od siebie graczy z różnych kontynentów, zatem będziemy mogli w końcu zmierzyć się i skopać tyłki Japończykom! Oczywiście w bijatyce, gdzie liczą się pojedyncze klatki animacji najgorszą rzeczą będą lag. Dlatego przed rozpoczęciem walki z innym graczem zostajemy poinformowani o jakości połączenia. Podobno już przy „Good” nie ma najmniejszych lagów, ale to dopiero testy w wewnętrznej sieci developera. W Live może nie być tak różowo.

To na razie wszystko. Do przeczytania w następnym numerze.

ERROR DZIEWIĄTY: SPLINTER CELL

W tym miesiącu test Splintera! Czy gra, która dostała ponad dziewiątkę pozbawiona jest błędów? Sprawdźcie sami!

Zanim przejdziemy do Sama Fishera dwa słowa wyjaśnienia. W tym miesiącu miał polecieć Max Payne 2, ale postanowiłem przesunąć go o numer. Powód – raptem pięć listów. Max poleci następnym razem, a teraz czas prześwietlić Samuela Rybaka w Rozszczepionej Komórce.

Głupota nr 1

Sprawa AI. Podobno przeciwnicy reagują jak żywi. Ta, jasne. Dajmy na to: na ziemi leży zdjęty ze snajpera koleś. Podchodzi drugi. Powie coś przez radio, obróci głowę i koniec. Rzuca coś w stylu „He's gone” i wraca do swojego patrolu. Albo lepsza akcja. Wytaczamy odróżnianie swój/wróg w działku i zwabiamy tam przeciwników. Idzie jeden. Seria, po nim. Drugi, zamiast się cofnąć musi z bliska obejrzeć ciało, żeby móc poinformować przez krótkofalówkę, że kumpel padł mu przed nosem. To jest myślenie?

Nr 2

Błędy przy skryptowanych akcjach. Tak naprawdę to pól Splintera jest wyreżyserowane. Wszystko dzieje się tak samo i niezależnie od czasu. Gdy dochodzimy do jakiegoś punktu zaczyna się zaplanowany moment. Niestety

takie rozwiązanie czasami powoduje błędy. Dwóch śpiących żołnierzy w jednej z ostatnich misji. Rzućcie granat między łóżka. Usłyszysz brzęk, zaczną wstawać, granat huknie i nic im nie zrobił. Kolesie wstaną w kłębach dymu i zaczną pruć jakby nigdy nic. Takich akcji jest kilka.

Nr 3

To jest dołujące. Spróbujcie schować się za trzymanym kolesiem. Gdy tylko odsuniecie broń od jego głowy inni przeciwnicy zaczną do Was strzelać. Oczywiście nikt nie trafi w zakładnika, ale dokładnie w Sama! Gdy Fisher osunie się na ziemię były zakładnik pójdzie sobie bez żadnego uszczerbku. Jakaś paranoja!

Nr 4

Błędy z „elastycznymi ciałami”. Faktycznie zasłonki powiewają i opierają się na postaciach. Ale spróbujcie rzucić w nie „lepką” kamerą. Kamera wbije się w powietrze w tym miejscu, w którym uderzyła w „elastyczne ciało”. Nie przyczepi się do niego i nie będzie na nim bujać. Swoją drogą ciekawe, czemu w tych powiewających szmatkach nie da się robić dziur.

Nr 5

Pancerne lampy. Niektórych świateł nie da się po prostu zestrzelić, choć wyglądają zupełnie normalnie. Jeszcze rozumiem level Abattoir z

jupiterami. Ale np. w CIA są schodki, nad którymi wisi wesoła nietykalna lampa.

Nr 6

Zakończenie misji z egzekucją żołnierzy. Chodzi o zabicie jednego z pomocników Combayna. Koleś wbiega z kilkoma żołnierzami i gdy tylko go zabijemy kończy się misja, a zaczyna gadanie. Tyle, że w tym czasie współnicy ofiary wykańczają Fishera. Niby logiczne, ale Sam nie może się wtedy bronić, ani nawet ruszyć!

Nr 7

Split Jump. Nie jest trudny do wykonania, ale Sam zdaje się nie panować nad torem lotu. Czasami trzeba kilku prób, by dostać się na miejsce. Tylko frustruje.

Nr 8

Brak porządnej nauki. Gracz biega nie świadomy tego, co ma. Jakoś nikt nie informował, że przy mierzeniu snajperką można lewym spustem poprawić sobie celność. Albo skąd wiedzieć, że po podejściu do komina pojawi się opcja założenia linki z hakiem?

Nr 9

Dziwne. Jedną z pierwszych misji. Włazimy do kuchni przez okno. Wchodzi strażnik, gada z kucharkami i razem pluja do ciasta. Obok nas jest

chłodnia, w której pali się światło. Podchodzimy do pierwszego kuchcika i łapiemy go za szyję. I teraz, jeżeli zgasiłście światło w chłodni to OK, a jeżeli nie, to drugi Was usłyszy! Sprawdzone kilka razy (thx to Dzik). Ciekawe jak światło w lodówce wpływa na słuch kucharki? Mac wiesz coś o tym? (Nie słyszałeś, że jak jest jasno w lodówce to kucharkę słyszą lepiej? W jakim ty świecie żyjesz, chłopaku! - Mac)

Nr 10

Strzały zza winkla. Najpierw trzeba się wychylić, dopiero potem można wyciągnąć broń. Akcja trwa za długo i niepotrzebnie wystawia Fishera na ostrzał.

Nr 11

Zauważyliście, że gdy podniesiecie trupę, albo oszołomionego zawsze kurczowo trzyma w rękę broń? Co Kropelka skle, skle...?

Lista już jest długa, a z łatwością znajdzie się drugie tyle. Splinter spokojnie może kandydować, do nagrody dla najbardziej zERRORowanej gry roku. Jest oczywiście dobry, ale i cholernie frustrujący. Do czego wymienione błędy bardzo wydatnie się przyczyniły. Jeszcze tylko thanksy dla Wściekłych Gier. Pozdrawiam i do przeczytania za miesiąc.

janush (err-mail@wp.pl)

FREEWARE

Witajcie po dość długiej przerwie. Doszły nas głosy, że brakuje Wam nieco świeżych wiadomości ze sceny. Spokojnie, Freeware nie umarł. Od czasu do czasu będzie się pokazywał na łamach N+.

Dr Thug

Quake Engine

Na sam początek kilka wstrząsających wieści. Po pierwsze, zostały ukończone prace nad przeniesieniem Quake 2 na DC. Po drugie, już od jakiegoś czasu można sobie ściągnąć Codename Corporal. Jest to multiplayerowa siećka na silniku pierwszego Quake'a. Wygląda bardzo ładnie, ale jeszcze nie ma tak zwanej wersji „standalone”, czyli takiej, którą po prostu wypalamy z obrazu płyty. Po trzecie, trwają zaawansowane prace nad Hexenem II. Być może już niedługo będziemy grali w ten ciekawy tytuł na Makaronie.

Atari800dc

Wypuszczona została nowa wersja tego emulatora z numerkiem 0.75. Poprawiono i dodano kilka szczegółów. Dla fanów tego prehistorycznego sprzętu na pewno będzie to niezła zjawka.

Self Inducer 2.0

Pamiętacie jeszcze ten malutki systemik, który pozwalał na umieszczanie wielu programów na jednej płycie? W momencie, w którym to czytacie powinna już wyjść nowa wersja, posiadająca wiele usprawnień. Lista jest naprawdę gigantyczna, a to tylko najważniejsze z poprawek:

- kod programu został przepisany od podstaw, dzięki czemu Self Inducer jest stabilniejszy.
- ułatwiono obsługę interfejsu oraz tworzenie obrazu płyty.
- dodano czytelną, obrazkową instrukcję, przedstawiającą jak obsługiwać program.
- można tworzyć płyty, na których będzie nawet 9999 programów (w pierwszej wersji maksymalnie 100).

Dream Selection Volume 1 Christmas

Niedawno, pod takim właśnie tytułem, pojawiła się składanka od ludzi odpowiedzialnych za kilka projektów na DeCekowej scenie. Zawiera ona dwadzieścia pięć gier, dem, programów i innych aplikacji. Między innymi soft do odtwarzania mp3, oglądania jpegów i filmów. Całość można ściągnąć z tej strony (zajmuje 33.5 MB):

<http://homebrew.dcemulation.com/DC%20Evolution%20The%20Home%20of%20DC-PD%20Rom%20Images.htm>

DC Tonic

Składanka stworzona z najlepszych garażowych produkcji i rozprowadzana na E3. Ciekawostką jest to, że posiada kod źródłowy do większości amatorskich programów. Jeśli macie ochotę pobawić się tym wynalazkiem, to skoczcie na <http://www.dreamcast.info/games.html>. Link do obrazu płyty znajduje się na samym dole strony (ok. 70 MB).

Feet of Fury

Jeśli jednak chcecie czegoś nowego, to mamy coś dla Was – Wściekle Stopy! Jest to gra muzyczna, przypominająca założeniami świetne Dance Dance Revolution. Zresztą nazwa gry pochodzi od DDR, w którą aż do utraty tchu grali twórcy. Z dołu ekranu wyjeżdżają strzałki i kierują się w stronę odpowiadającym im polom. W momencie, kiedy będą się na nich znajdować należy wduś odpowiedni klawisz kierunkowy. W tle przygrywa bardzo fajna, techniczna muzyczka, która zagrzewa do walki z oponentem – drugim graczem. Aby nie było za nudno, co jakiś czas strzałki przyspieszają, a wtedy dzieją się niestworzone rzeczy – wrzaski i popychanie z kumplem. A kiedy muzyka zaczyna coraz szybciej dudnić, a strzałki kołyszą się, jak pijany marynarz i obracają wokół własnej osi, to... Nie, tego po prostu nie da się opisać. Ale to nie wszystko. Jest jeszcze prosty system zdobywania bonusów i przedmiotów. Jest Turbo, Fireball, Vortex i kilkanaście innych, o których będziecie mogli poczytać w obszernej instrukcji. Muzyka jest dokładnie taka, jak potrzeba. Na początku się rozkręca, później zaczyna pulsować, aby w końcu zacząć właściwą część – szaleńczy wyścig beatów. Teraz uwaga. Autorzy pozwolili sobie



na bardzo śmiały krok. Po wybraniu odpowiedniej opcji gra pozwala na otworzenie klapki konsoli i podmienienie płytki z programem na płytkę z inną muzyką. Dzięki temu możemy słuchać własnych kawałków podczas gry. Jedynym mankamentem tej metody jest to, że taką płytkę będziemy musieli sobie sami sprecparować i nie mamy pewności, czy dobrze nam to wyjdzie.

Tło ciągle się zmienia. Raz jest stworzone z „płynnych kolorów”, czasami przeleci jakiś obiekt, który na chwilę rozproszy naszą uwagę i tak dalej. Otoczka graficzna utrzymana jest w lekko mangowym stylu. Mankamentów nie powinno to razić, a fanów z pewnością jeszcze bardziej zachęci. Powiadam Wam, ten w sumie prosty programik ma w sobie taką moc, że wiele podobnych, komercyjnych produkcji wysiada w przedbiegach. Jeśli już przy tym jesteśmy, to warto wspomnieć, że autorzy (Cryptic Allusion) postanowili zarobić na swoim programie. Na ich stronie niedługo będzie można zamówić pełną wersję FoF. Będzie kosztowała 10 do 20 dolarów, a sama gra zostanie wytyczona. Okazuje się, że autorzy mają zamiar sprzedać 200-300 sztuk i to ich zadowoli. Ale na razie udostępniają demo, które zajmuje około 30 MB (zależy od wersji). Wejdźcie na stronę: www.cagames.com/fof_download.php. Tam macie linki do miejsc, z których da się ściągnąć tę darmową gierkę.

Divx 4 PS2

Długo wątpiłem, że coś takiego w ogóle wyjdzie na ten sprzęt. Ale myliłem się. Program o nazwie PS2Reality Mediaplayer wyszedł niespodziewanie i zaskoczył wszystkich. Szczególnie tym, że już tak wczesne wersje dobrze sobie radzą z większością problemów związanych z odtwarzaniem tego formatu. Kodek jest dziełem hiszpańskich programistów i można go pobrać z oficjalnej strony: <http://www.ps2reality.net/showdocument.php?t=8762>. Zajmuje około 600 kilo i zawiera program do tworzenia obrazu płyty z filmem cdgenPS2.exe i pełną dokumentację. Najpierw oczywiście rozpakujemy archiwum. Następnie odpalamy cdgenPS2.exe (znajduje się w katalogu Utils), przenosimy nasz film oraz pliki mplayer.elf, system.cnf i cdvd.irx w pole po prawej stronie, w otworzonym oknie. Teraz tylko klikamy ikonkę „Save Image”, wybieramy nazwę, miejsce, gdzie komputer ma zapisać obraz oraz rodzaj rozszerzenia: bin lub iso. Czekamy, aż programik skończy tworzyć obraz i po tym procesie wypalamy go np. przy pomocy Nero. Zapoznajmy się z możliwościami tego małego cudelka. Są obsługiwane formaty od Divxa 3 do 5 oraz Xvidy, wysoka rozdzielczość (nie ma żadnego zmniejszania jakości, jak w przypadku DC), możliwość zoomowania, wybór PAL-NTSC i formaty: 4:3, 16:9, 20:9... Czyli jest prawie wszystko. Brakuje jedynie podkładania napisów z osobnego pliku i przewijania. Jak to wychodzi w praniu? Doskonale. Nawet filmy w niższej rozdzielczości wyglądają na dużym TV całkiem nieźle. Zoomowanie to niesamowita sprawa, a i dobre głośniki (nie jakieś tam speakerki od kompa) dają swoje. Największą różnicę widać (a raczej słychać) oczywiście w obciętej ścieżce dźwiękowej. Zatem jeśli nie macie w domu kompa (za to jakiegoś kolegę, który użyczy Wam nagrywarki na 10 minut), to program ten może się okazać idealnym rozwiązaniem.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Byłem kiedyś na spotkaniu z Terryem Pratchettem. Siedział on sobie za stolikiem w księgarni i odpowiadał na pytania fanów. Zapytano go o gry, jakie lubi najbardziej. Odpowiedział, że długie. Marzy o takiej, w którą grałoby się czterysta godzin, albo bez końca.

Opadło mnie gdzieś ostatnio stwierdzenie, a propos teorii literatury, że żyjemy w „epoce odpowiedzi”. Ludzie znudzili się podobno stawianiem pytań, fabułami, które zostawiają niedopowiedzenia i tak dalej. Teraz chcą wiedzieć. Złożyłem do przysłowiowej kupy dwa opisane wyżej fakty i jakoś nie widzę w grach tendencji Pratchettowej, za to widzę tendencje do odpowiadania i nie zostawiania niedopowiedzeń. Co więcej, gry zaczynają hołdować zasadzie, którą określić można mianem „KISS”, czyli „Keep It Stupidly Simple”. Siatkówka DoA, Panzer Dragoon, MechAssault, Mortal Kombat... Znakomita większość ukazujących się gier, to proste zabawki. Dwa, trzy przyciski, krótka rozgrzewka i już można grać. W DoAX wręcz gra bawi się za Ciebie. Jaki tego plus? Oczywiście branża tyka kolejnych graczy, którym środowisko konsolowe nie wydaje się hermetyczne. Ot, przychodzą na imprezę, chwytają pada pierwszy raz w życiu, jak Agent Kay w Men in Black II i radzą sobie całkiem, całkiem. To łatwiejsze, niż obsługa myszy i klawiatury, nie? Nie ma trzydziestu skrótów klawiszowych, których trzeba się nauczyć zanim zaczniesz coś chwytac. Można jednak zadać sobie pytanie, po co to? Tylko u nas jeszcze gry komputerowe stanowią przewagę rynkową, a to ze względu na chaos cenowy, piractwo i wiele innych czynników. Tym niemniej sklepom często bardziej opłaca się sprzedawać jedną grę na PS2, niż dziesięć na PC. We Francji sprzedaż gier na PC osiągnęła szczytny poziom 3 procent całego rynku gier. Widzicie tę porażającą różnicę? Czyżby autorzy gier konsolowych rzucali się jak hieny na te pozostałe jeszcze, zabunkrowane 3 procent użytkowników? Raczej nie. Sądję, że podpowiedzią może być tu długość gier i odpowiedź na pytanie, dlaczego Pratchett jeszcze długo nie doczeka swoich ukochanych czterystugodzinnych superprodukcji. Po pierwsze przez ograniczenia sprzętowe. Ale to truizm i nie urągajmy swojej inteligencji dyskutując o tym. Porozmawiajmy za to o tym, kim jest współczesny gracz. Otóż współczesny gracz może być każdym. Dzieckiem, dorosłym, kobietą, mężczyzną. Do niedawna tylko dzieci napędzały rynek. I to głównie chłopcy. Dziś tamte dzieci dorosły i mają swoje dzieci. Zarówno jednak ci młodszy, jak i ci starsi mają jedną, wspólną cechę: brak czasu. Dorosły, wywalczysz sobie ośmiogodzinny dzień pracy, harują po czternaście godzin i nawet nie pisną, bo ponad osiemnaście procent bezrobocia mówi samo za siebie. Kiedyś powiadało się: „studia, nie wyścigi”, teraz, jeśli nie masz jeszcze pracy na trzecim roku, zaczynasz się czuć dziwnie. Po prostu wypada

pracować, bo praca stała się przywilejem i dobrem luksusowym. A dzieci? „Ucz się szóstego języka!”, „Pójdiesz na korepetycje!”, „Na basen byś pochodził, ruszył się trochę!” – jak sami zapewne wiecie, jest co robić. Rodzice zachłystują się możliwościami rozwoju. Statystyczny gracz przychodzi do domu zmęczony i chce się szybko rozerwać, zapomnieć, oderwać od rzeczywistości. Gdzie mu tam w głowie brnąć przez czterysta godzin gry? On chce szybko, do syta i ciekawie. Takich gier, jak widzicie, dostajemy coraz więcej, marudząc oczywiście, że są krótkie (vide Panzer). To są jednak typowe przykłady współczesnych produktów, typu „gorący kubek”, czy „nauka w weekend”. Szybki, potężnie oddziałujący akcją i dopracowaniem strzał i do łóżka, bo jutro do pracy. Dobrze też, gdy gra ma tryb multiplayer. Można wtedy przyciąć z żoną albo dzieckiem. Czy jednak nie popadam w paranoję? Jak dewotki, które twierdzą, że jeśli kobieta przed dwudziestym rokiem życia ma dziecko, to jakaś granda jest? Te dewotki zapomniały najwyraźniej, że jeszcze dwieście lat temu wypadało mieć dziecko w wieku lat piętnastu, bo wtedy awansowało się społecznie i otaczanym się było opieką. Dziś urodzenie dziecka w takim wieku, to skandal i, oczywiście, wina tej okrutnej pornografii. Czy więc ja – wracając – nie odkrywam tu czegoś, co już dawno wszyscy wiedzą? Co istnieje od początku? Że były gry krótsze i dłuższe? Nie sądzę. Gry o kilkuset poziomach były niegdyś normą. Ale i znacznie łatwiej się je pisało. W ten sposób autorzy wychodzą naprzeciw swoim problemom i problemom graczy. Z jednej, bowiem strony autorzy chcieliby kończyć gry jak najszybciej, zanim technologia, w której je piszą, się zestarzeje. Z drugiej strony gracze także chcieliby jak najszybciej mieć już grę za sobą i zająć się następną. Społeczeństwo telewizyjne ma bowiem jeden spory defekt na tym polu: wielkie problemy z podtrzymaniem uwagi. Przelatujące pilotem programów, szybkie migawki w telewizji i szybki styl życia przestrajają nas na szybkie ogarnianie jak największej liczby bodźców. Coraz ciężiej przez to czytać książki, a nawet prasę. Ilu z Was czyta recenzje wszystkich gier od A do Z? A inne artykuły prasowe? Tu wcale tak dużo tekstu

nie ma. Nie mówię, że to złe. Stwierdzam po prostu fakt. Wychodzi na to, że gdyby ktoś zrobił grę na czterysta godzin, kupiłby ją tylko Pratchett. Smętnie przewidyuję (przejaskrawiając celowo), że cała reszta albo nie miałaby czasu grać, albo nie byłaby w stanie się na grze skupić, albo... Jedno i drugie. Tak to jakoś dziwnie wygląda. Co sądzicie?...

Grabarz



Co chcieliście osiągnąć, tworząc The Mark of Kri?

Wszystko, co tworzyliśmy, powstawało z myślą o jednej rzeczy – rozrywce. Chcieliśmy, żeby gracz dobrze wyglądał, grając w grę, i dobrze się czuł, grając. No wiesz, mam na myśli taką sytuację, kiedy towarzyszący graczemu koleś chce mu koniecznie odebrać pad, bo gra wygląda na niezłą. O taką reakcję nam chodziło.

Jak długo pracowaliście nad grą? Parę lat.

Jak wam się wydaje – czy stworzyliście to, o co wam chodziło?

Tak, jestem o tym przekonany. Zachwyca nas reakcja graczy. To wielka satysfakcja dla twórcy, kiedy śledząc nad czymś przez dwa lata, a teraz słyszysz, jak gracze rozkoszują się tym, co i Tobie najbardziej się podobało.

Co poszło dobrze, a co źle podczas tworzenia gry?

Hmmmm. OK, najpierw lista tego, co się nam nie udało.

Stworzenie gry zajęło więcej czasu i pochłonęło więcej pieniędzy, niż przypuszczaliśmy. •le oszacowaliśmy ilość informacji, jaką miał osiągnąć gracz, żeby zrozumieć mechanikę gry. •le oszacowaliśmy też ilość informacji, jaką musiał osiągnąć gracz, żeby zrozumieć fabułę Mark of Kri.

Teraz lista tego, co poszło dobrze – ale nie jestem obiektywny:

System walki działa tak, jak to sobie założyliśmy. Animacja jest tym, co pierwsze rzuca się w oczy, a postać sterowana przez gracza wygląda spoko, nawet jeśli kieruje nią ktoś, kto nie gra dużo. Zestawienie animacji i brutalnej walki. Zintegrowana z grą ścieżka dźwiękowa, która wprowadza w odpowiedni nastrój, nie drażniąc przy tym gracza. Przedstawienie fabuły w sposób bardziej twórczy niż zwykłe filmiki. Wprowadzenie elementów strategii, a co za tym idzie – głębi, do gry akcji. Możliwość jednoczesnej walki z dziewięcioma przeciwnikami. Skuteczne ukrycie gry zręcznościowej w przebraniu RPG. Przekonanie Sony do naszego pomysłu umieszczenia w grze topora i wszystkich (nie)przyjemności, które wynikają z używania takiej broni.

Czy trudno było uzyskać na PS2 te efekty, o które Wam chodziło?

Raczej nie. Ograniczenie liczby wrogów wpływa na grę, a nie na możliwości sprzętu. I tak dało to programistom niezłą ilość zmiennych, z którymi musieli się uporać (choć raz zmieniliśmy tę ilość, o ile sobie przypominam).

Gra działa w 60 fps, ale trochę przycina podczas momentów, kiedy dużo się dzieje na ekranie. Czy mniej lub bardziej stabilne 60 fps to bieżący trend w programowaniu? Czy to koniec ery 30 fps?

Nie wiem, czy to koniec ery. Wszystko sprowadza się do jakości gry – jeśli fajnie się w nią gra przy 30 fps, wątpię, żeby ktoś porzucił ją dla średniaka tylko dlatego, że ten śmiga w 60 fps. Wybraliśmy akurat tę opcję ze względu na walkę i animację. Działa i wygląda dobrze w 60 fps. Ale gdybyśmy uznali, że trzeba tuzina wrogów na raz, żeby rozgrywka była naprawdę super, to zapewne zeszlibyśmy do 30 fps.

Co was inspirowało podczas tworzenia The Mark of Kri?

Chodziło nam o stworzenie gry fantasy bez nawiązań do klimatu kojarzonego z Dungeons & Dragons (najbardziej znany „papierowy” system RPG na świecie – red.). Coś takiego, jak film „Conan Barbarzyńca” – czyste fantasy, ale sensowne. Rozbudowywaliśmy ten pomysł w miarę tego, jak do naszego teamu dołączali kolejni ludzie; liczyliśmy na to, że wygląd gry odróżni ją od innych tytułów tego samego rodzaju, podobnie jak główny bohater. O rodzaju animacji zdecydowaliśmy na samym początku – jak już mówiłem, chciałem, żeby działania gracza wyglądały na ekranie naprawdę niezłe i powodowały sytuację typu „oddawaj pada”. Kiedy po raz pierwszy zajęliśmy się koncepcją stylu walki, frustrowały nas myśli o grach, które

już były obecne na rynku. Na własny użytek nazwaliśmy styl walki z tych gier ogniskowym, bo wymaga od gracza skoncentrowania się na atakowaniu jednego przeciwnika. Odwrócenie się w kierunku jakiegoś gościa, żeby go zaatakować, trwa długo, jest denerwujące i w żaden sposób nie oddaje tempa prawdziwej walki. W The Mark of Kri chcieliśmy stworzyć typ walki, gdzie jednocześnie atakujemy wszystkich wrogów, we wszystkich kierunkach, ze zręcznością i płynnością widzianą w filmach kung-fu. Usunięcie konieczności orientowania się w przestrzeni podczas walki porządnie

środowisko gry. Czy trudno było osiągnąć taki efekt? Co było pierwsze – trójwymiarowe środowisko gry czy dwuwymiarowy film? Obydwa na raz. Oczywiście, wymyśliłiśmy wszystko dokładnie i część przełożyła się doskonale na grę. Ale efekt powstawał w ten sposób, że najpierw budowaliśmy poziom, a potem Jeff szkicował filmik.

System, w jakim Kri namierza wrogów, jest innowacyjny – na tyle, że chcecie go opatentować. Czy nie jest to nietypowe zachowanie, jak na branżę gier video?

zobaczyć.

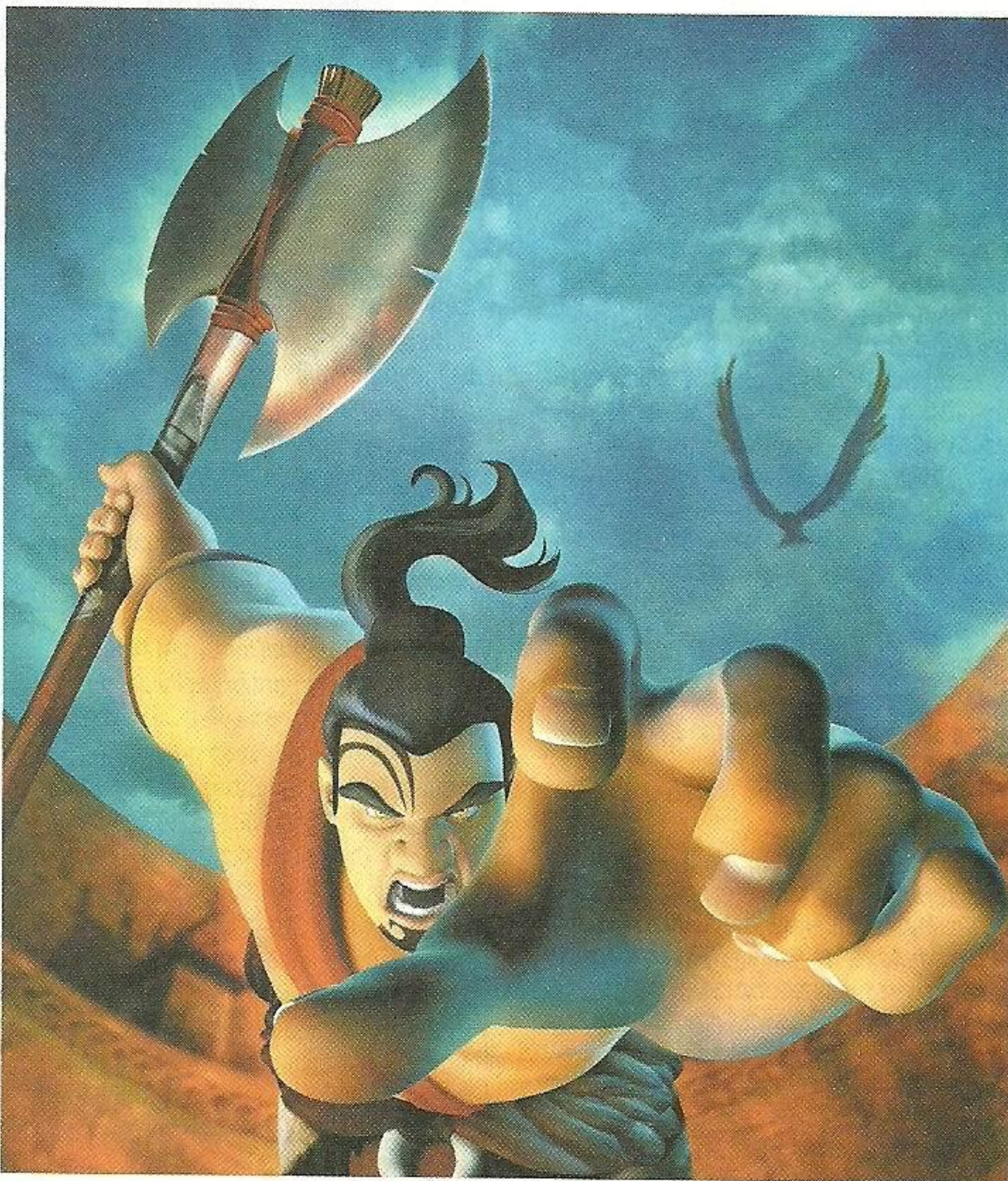
Czy sądzisz, że Sony udzieliłoby licencji na ten system developerowi piszącemu na GameCube albo Xboxa?

Kto wie – ja tu tylko piszę gry, stary.

Czy jest coś realnego, co inspirowało was przy tworzeniu świata Rau?

Stworzyliśmy niemały świat z własnym językiem, historią i mitologią – każdy z tych elementów gracz może odkrywać. Dość wcześniej zdecydowaliśmy, że stworzymy

Wywiad z autorami The Mark of Kri



wielopłaszczyznowy świat, który pozwoli na wielokrotne powracanie do The Mark of Kri. Tworząc grę, myśleliśmy też o tym, w jakim kierunku mogłyby się rozwinąć ewentualne następne części. Jeśli publika odpowie na grę takim entuzjazmem, jaki odczuwaliśmy my, tworząc The Mark of Kri, będziemy mieli okazję szerzej wyjaśnić pochodzenie Kusai, Raku i Kri w następnych grach.

Inspiracją przy tworzeniu poziomów w grze były niektóre miejsca istniejące naprawdę – Ankor Wat, japońskie świątynie. Styl polinezyjski wpłynął na końcowy wygląd i klimat gry. Dodatkowo, jedna z broni, jakich używa Rau, Taiaha (włócznia) jest autentyczną bronią nowozelandzką.

Chwilami The Mark of Kri wygląda prawie jak film animowany – czy to zamierzony efekt i jeśli tak, w jaki sposób powstał?

Wygląd gry jest zbliżony do tego „malowanego” stylu, jaki często jest kojarzony z dwuwymiarowymi filmami animowanymi, a my oglądaliśmy niejedną, tworząc nasze dzieło. W sumie przy grze pracowało sześciu animatorów o różnym stopniu zaawansowania, jeśli chodzi o tworzenie filmów. Ci goście tchnęli życie w postacie, oni są też odpowiedzialni za wiele filmowych elementów projektu. Na przykład, nasz główny animator Erik Medina, był mocno zaangażowany w ustawianie kamer, oraz choreografię ważnych dla przebiegu gry scen.

Zawsze patrzyliśmy na grę jak na kompletny proces kreacyjny, i wszystko, co wkładamy do gry, zostaje tam umieszczone w konkretnym celu. Jak lubi mówić Erik „W filmach animowanych całość stworzonych przedmiotów służy opowiadanej historii oraz postaciom. W The Mark of Kri użyliśmy tej samej zależności, dodając jeden ważny element – projekt gry.”

Czy wasz team ma jakieś najlepsze osiągi / ilość pokonanych w pojedynkach na Arenie, którymi chciałby się z nami podzielić?

Nie, gracze pobili nasze high score'y w ciągu pierwszego tygodnia. Niektórzy gracze, o których czytamy na różnych forach dyskusyjnych, osiągnęli naprawdę wysoki poziom w grze.

Za imieniem Rau kryje się podobno jakaś interesująca historia, to prawda?

Nic mi o tym nie wiadomo. Mogę się jednak z tobą podzielić serią naszych wieczornopiętnych historii.

Koniec gry sugeruje sequel. Czy macie w tym momencie jakieś określone plany?

Jeśli gracze nadal będą tak dobrze reagować na grę jak dotąd, tak. Będziemy mieli okazję szerzej opowiedzieć historię Kasai, Raku i Kri w następnych grach – nie wspominając o rozbudowaniu systemu walki. Ale najpierw gra musi się sprzedać – więc kupujcie!

Dziękujemy za rozmowę.

przyspieszyło grę, no i pozwoliło nam ustawić kamerę w miejscach bardziej interesujących, niż za plecami bohatera.

Styl, w jakim przedstawiony jest główny bohater, przypomina jeden z najnowszych filmów Disneya – Lilo & Stitch. Czy Kri ma jakieś powiązania z Disneyem? Co w głównej mierze wpłynęło na jego wygląd?

Tylko w tym znaczeniu, że część naszych rysowników pracowała przedtem w jednym ze studiów animacji w LA. Styl wziął się z wielu elementów. Tim i ja jesteśmy wielbicielami mrocznego i niewyglądzonego stylu pierwszego Conana, to prawdziwe i wiarygodne fantasy. Jesteśmy też wielkimi fanami prac Franka Frazetty, zwłaszcza jego dokonań w klimatach fantasy. Chcieliśmy zrobić grę oddającą właśnie ten klimat – a nie fantasy z elfami i ludźmi-leopardami. Kiedy dołączyli do nas Jeff Merghart i Erik Medina, wygląd Kri zaczął się krystalizować. To oni przekształcili naszą pierwotną koncepcję (heroic fantasy, Conan i Frazetta) i dodali kreskówkowego smaczku do rysunków. Ich inspiracją były takie filmy jak Mulan czy Tarzan.

Podoba nam się efekt, kiedy ręcznie rysowane filmiki przechodzą w liczone w czasie rzeczywistym trójwymiarowe

Sądzę, że patenty będą się coraz częściej pojawiać w tej branży. Sony czuło, że system walki jest wart opatentowania. To nie my (zespół) zdecydowaliśmy o tym, ale w pewien sposób pochlebia nam taka wiara Sony w nasz system. Z mojej wiedzy wynika, że wszystkie duże firmy coraz bardziej interesują się możliwościami patentowania różnych rzeczy. A ja – no cóż, ja po prostu chcę robić gry.

Czy jesteś zadowolony z tego, jak wygląda w końcowym produkcie namierzanie wrogów i walka? Co mogłoby zostać poprawione w kontynuacji?

Tak. Znowu jestem nieobiektywny – ale wydaje mi się, że działa naprawdę dobrze. Jak moglibyśmy to poprawić? Gdybym Ci powiedział, znaczyłoby to, że rozdaję pomysły na sequel – a wszyscy wiemy, że ta branża to stado cholernych plagiatorów – stąd konieczność patentowania... Żartowałem.

Czy w jakiejś tworzonej właśnie grze zobaczymy system celowania, jakiego używa Kri, albo coś w tym rodzaju?

Niestety, nie mogę się w tej chwili wypowiadać na temat powstających gier. Ale... Chcę rozbudować ten system walki. Czujemy, że powinien on ewoluować w pewnym określonym kierunku, i jest to coś, co bardzo chciałbym

Wszystko zaczęło się od starego jak świat, kanciastego GameBoya Nintendo. Ta ręczna konsolka powoli, acz systematycznie zaważowała świat. Nic dziwnego zatem, że inne firmy również próbowały urwać coś dla siebie z rynku przenośnych konsol. Jedną z tych firm była Sega. W 1990 roku (w USA i w Europie odpowiednio w 1991 i 1992) wprowadziła na rynek konkurenta dla GameBoya o sprytniej nazwie GameGear, konsolę o znacznie większych możliwościach. Kolorowe gry, większy ekran i możliwość dokupienia tunera TV – oto zalety GG. Wadą natomiast była krótka żywotność baterii, która mieściła się w przedziale od 3 do 5 godzin. Konsola nie miała jednak szans na rynku opanowanym przez Nintendo i choć Sega nie przestała produkować na nią gier do 1997 roku, umarła śmiercią naturalną. Sega nie przestała jednak myśleć o zaważeniu na rynku handheldów. W 1995 roku, a więc w okolicach premiery PlayStation i Saturna na rynku amerykańskim pojawiła się Sega Nomad, czyli przenośna wersja MegaDrive (zwanej w Stanach Genesis).



postaci Saturna, a tym samym zachęcić graczy do zainwestowania pieniędzy w obie. Saturn do domu, Nomad do autobusu. Sega popełniła jednak błąd. Konsolka kosztowała aż 180 dolarów (w 1995 roku ich wartość była nieco większa, niż teraz), nie udało się także podnieść żywotności baterii i w dalszym ciągu po kilku godzinach wyczerpywały się. A ładować trzeba było aż sześć „paluszków”. Co ciekawe, baterii nie wkładało się do konsolki, a do specjalnego pudełka podczepianego z tyłu. Oczywiście można było dokupić zasilacz.

W zamian za te niedogodności maszyna oferowała jednak olbrzymie możliwości, których części do dziś nie przebił GameBoy Advance. Przede wszystkim Nomad posiadał olbrzymi, podświetlany ekran z regulacją kontrastu. Gry na Genesis były wyświetlane w rozdzielczości 320x244, a zatem więcej niż oferuje GameBoy Advance. W Nomada wbudowano układ Yamaha dający 6-kanalowy, stereofoniczny dźwięk. Ale to jeszcze nic przy dodatkowym wyposażeniu konsoli. Dzięki specjalnemu wyjściu AV w każdej chwili można ją było podłączyć do telewizora (!). A do zabawy w multiplayerze wystarczyło dokupić joypad do Genesis i podłączyć do portu Nomada. Oczywiście, można było podpiąć nawet rozgałęziacz dla czterech graczy i śmigać choćby w takiego NBA Hangtime!

Nomad to moim zdaniem zdecydowanie najlepsza konsolka dla wszystkich fanów Starej Szkoły. Po pierwsze – jest przenośna i łatwo ją schować do plecaka. Jej możliwości jak na taki kawałek plastiku są olbrzymie – wejście na drugi pad, wyjście TV i tak dalej. A po trzecie i najważniejsze oferuje możliwość zagrania w prawdziwą klasykę i to bez jakiegokolwiek degradacji. Pozwólcie, że wymienię kilkanaście tytułów z Genesis, które w Nomadzie śmigają jak szalone: wszystkie części Sonica, mój ukochany Robocop vs Terminator, wszelkie gry Segi z 16-bitowej ery (Out Run, Hang-On, Afterburner, Altered Beast, Golden Axe), hity Capcomu, SNK (Samurai Shodown!), EA Sports, erpegi... Są tego setki, jeśli nie tysiące.

nieznana SEGA

część pierwsza: Nomad



A może coś z klasyki pecetowo-amigowej? Dune 2, Cannon Fodder, Flashback, Another World, Prince of Persia, Populous... Mogę tak wymieniać i wymieniać, ale chyba już wystarczy.

Nomada można kupić na aukcji ebay.com za około 50 dolarów (albo na przykład za 60 z czterema grami). Ważna sprawa: bez specjalnego konwertera europejskie gry nie będą działać, można więc rozjeździć się za kartami zza oceanu. Ich cena jest naprawdę niska, zaczyna się już od czterech dolarów. Oczywiście bardziej poszukiwane pozycje będą droższe.

Dlaczego nie odniósł sukcesu? Prosta sprawa: była za droga, a jego premiera zbiegła się ze startem 32-bitowych potworków. To jedno. Po drugie, Nomad jest dużo masywniejszy od



GameBoya, a cena kilkugodzinnej zabawy (sześć baterii!) również nie jest zachęcająca. Mimo to mój Nomad raz na jakiś czas jest karmiony świeżą porcją gier z Genesis – ponad siedemdziesiąt cartów zawsze czeka, by odświeżyć wspomnienia.

Gulash

Odd Stuff - dziwolażki

Witajcie ponownie. Dotarli do mnie pogłoski, że kącik przypadł Wam do gustu. Zatem nie mam innego wyboru, jak kontynuować wątek. Zgadnijcie, jakie danie dziś przygotowałem?

txt: Dr Thug

Miała prośba

Na razie przedstawiam Wam tu ciekawostki związane z naszymi ukochanymi konsolami, ale może Wy sami zrobiliście ze swoim sprzętem coś, co warto odnotować. Jeśli tak, to szybko pstryknijcie fotkę, napiszcie krótki opis i podeślijcie na adres mojego redakcyjnego kolegi – OG'giego (originalgangsta@wp.pl).

R7

Chyba najciekawszą przedstawianą w tym wydaniu wersją jest R7. Jest to w tej chwili bardzo rzadki okaz. Jak sami widzicie, DC jest cały czarny z logiem R7 na klapce, które jest skrótem od Regulation 7 (jest to kod używany w Japońskiej nomenklaturze określający „maszyny elektroniczne do grania”). Nielatwo było znaleźć jakiegokolwiek informacje na temat tej zabawki, ale udało się. Sega wypuściła R7 tylko w Japonii. Zostały wyprodukowane dwie partie takich DeCeków, które znacznie się różniły. Jedna składała się ze zwyczajnych DeCeków pod przykrywką R7 i nadal można je kupić z drugiej ręki. Druga wersja jest bardzo rzadka i kolekcjonerzy raczej się jej nie



pozbywają. A to dlatego, że ten „prawdziwy” R7 posiada części, które miały zostać wsadzone do maszyn arcade Segi! Choć nie do takich zwyczajnych, tylko do automatów panchiko! Cena takiego cacka waha się między 12000 a 20000 jenów (360-600 PLN).

Seaman

Co powiecie na specjalną edycję z tą ciekawą grą (pewnie Anek już się obliżuje, hihihi). W skład zestawu wchodzi ciemno zielony DC, pad, mikrofon, gra i memorka. Oprócz tej edycji została również wypuszczona Christmas Seaman, który tym razem zawierał czerwonego DC, pada, grę i dyplomik wzorowego hodowcy Seamanów.



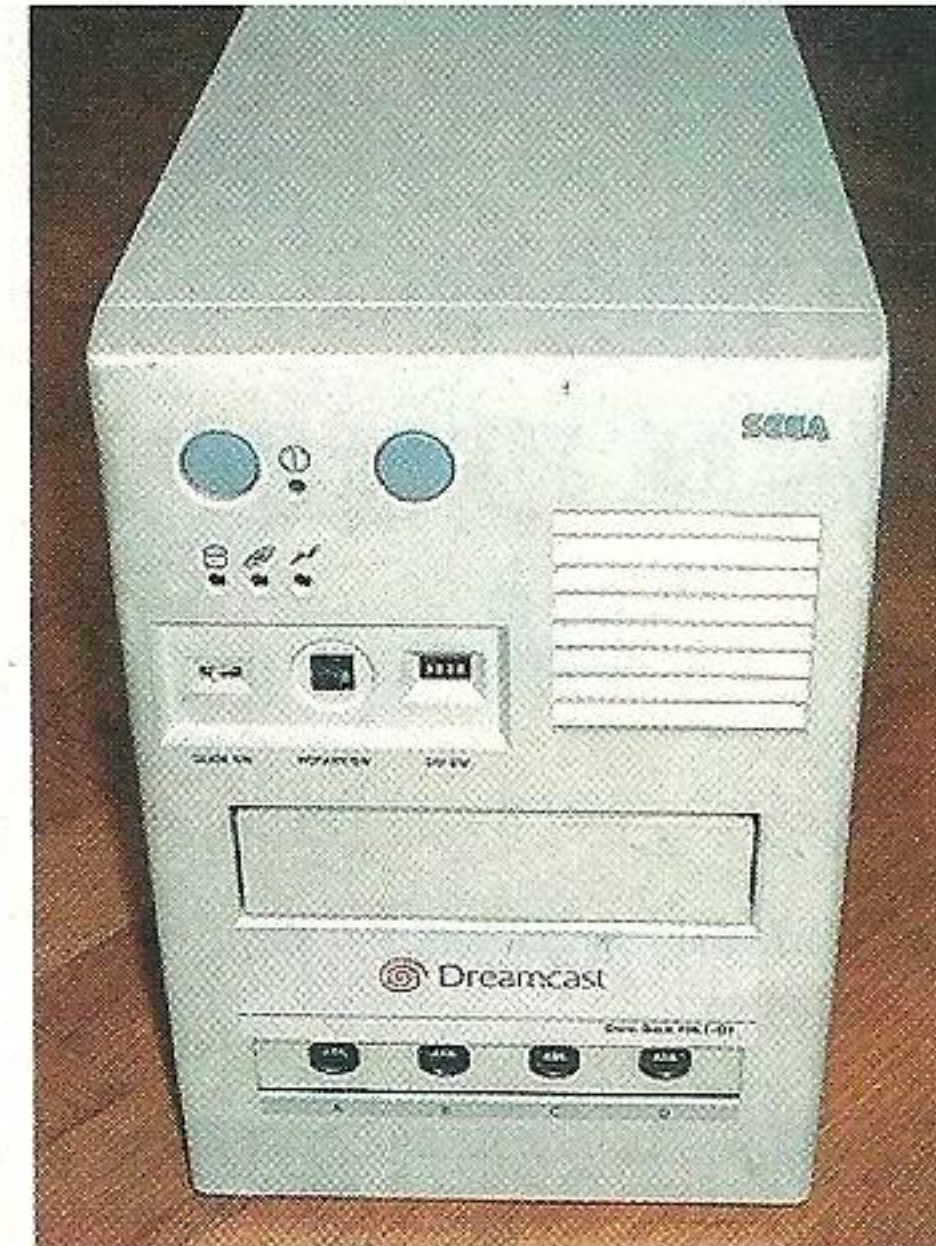
REDC

W Japonii zostały wydane dwie limitowane serie DeCeków nawiązujących do Resident Evil. Pierwsza wersja czarno-srebrna z logiem S.T.A.R.S na klapce, a druga to DC obłożony krwisto-czerwonym przezroczystym plastikiem, przez który widać środek konsoli. Oczywiście do tej wersji dodawany był pad w tym samym kolorze.



Dev Kit

Zastanawialiście się kiedyś jak wygląda prawdziwy Developers Kit? Oto i on. Wygląda, jak otyły PeCet z wciśniętym do środka DeCkiem. Główną część z czytnikiem jest wysuwana, a poniżej znajdują się cztery wejścia na pady. Bez komentarza. Jak się pewnie domyślacie, jest to połączenie PeCeta z architekturą DC. Dzięki temu program lub kawałek kodu pisany na PC, może być natychmiastowo przetransportowany do DC i wypróbowany. Oczywiście taki zestaw zawierał od samego



początku odpowiednie narzędzia i biblioteki. Jeśli wierzyć programistom, to najłatwiejszą robotą było portowanie gier z PC. Wystarczyło przepisać kilka bibliotek, dostosować je do architektury DC, przetestować i po kłopotach. Zresztą popatrzcie na scenę. Ludzie, którzy zawodowo się tym nie zajmują, ale posiadają odpowiednią wiedzę techniczną sami portują sobie gry z blaszaka.

Zip

Pamiętacie czytnik dysków optycznych do N64, który miał zrewolucjonizować rynek nośników, a w końcu został wydany tylko w Japonii? DC też miał mieć coś takiego, tylko w standardzie, którego używa się czasami w PeCetach. To Zip Drive – czytnik nowoczesnych dyskiety magnetycznych pozwalających pomieścić duże ilości danych. Urządzenie nigdy nie ujrzało światła dziennego, ale możemy zgadywać, do czego mogłoby się to przydać graczom. Na przykład do ściągania update'ów do gier online lub amatorskiego programowania.



Memorki

Och, trafiały się różne. Największe wrażenie zrobiła jednak na mnie karta pamięci z motywem truskawkowym. Do przeczytania!



KSIAŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272

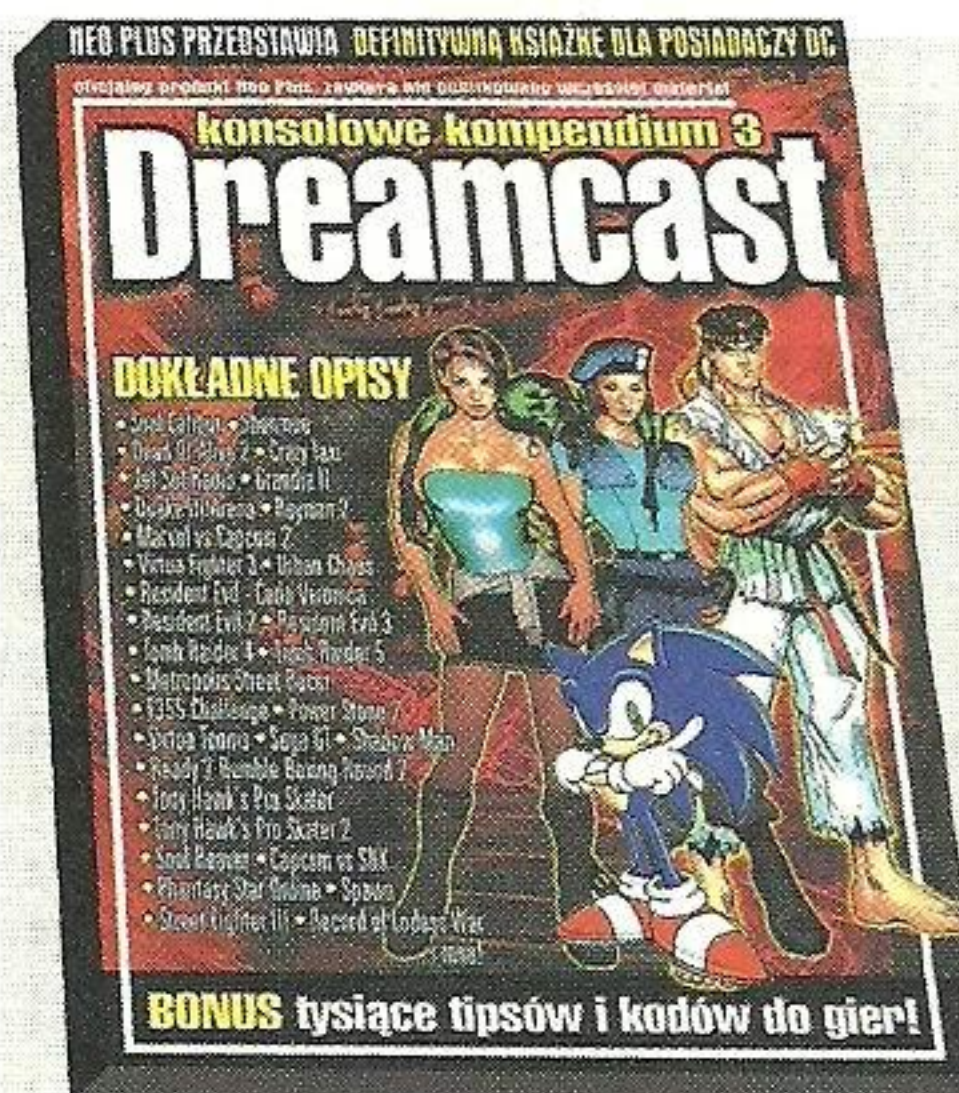
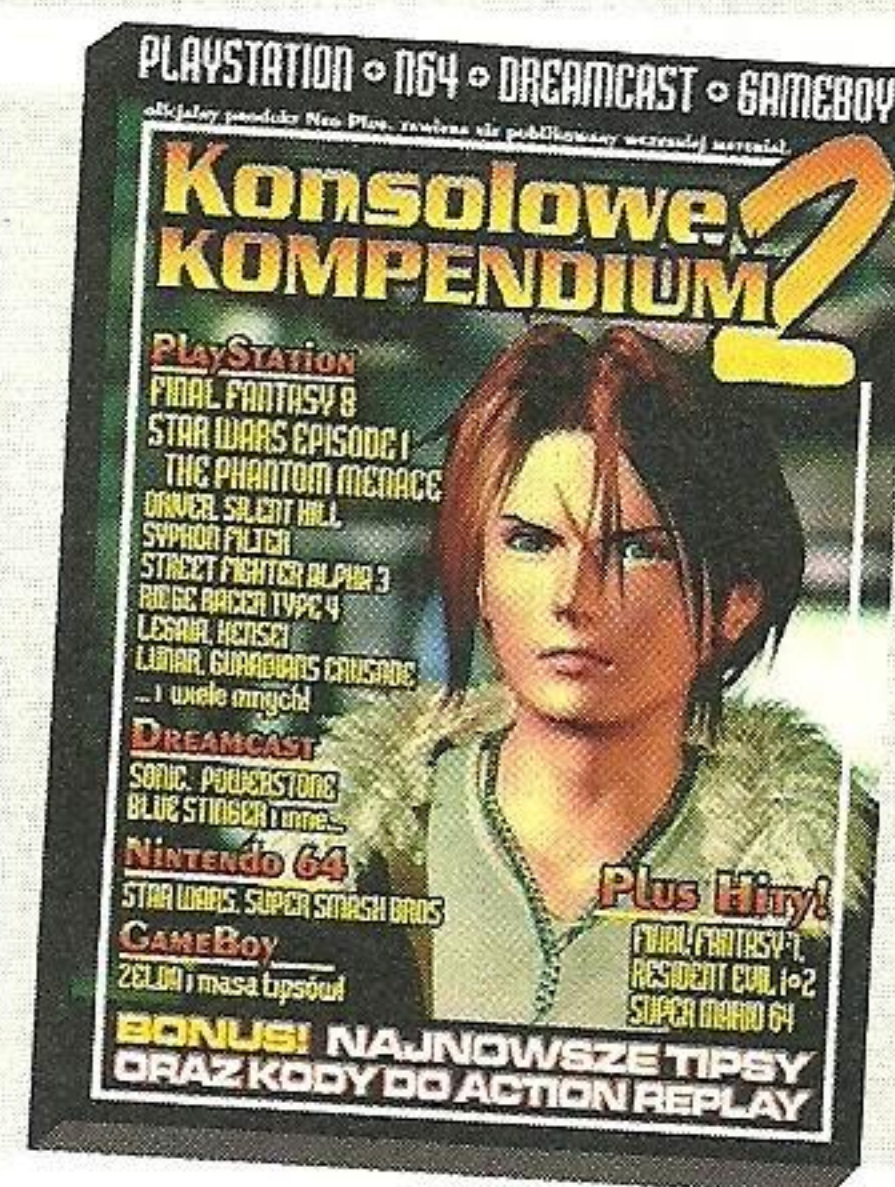
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Diver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320

Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

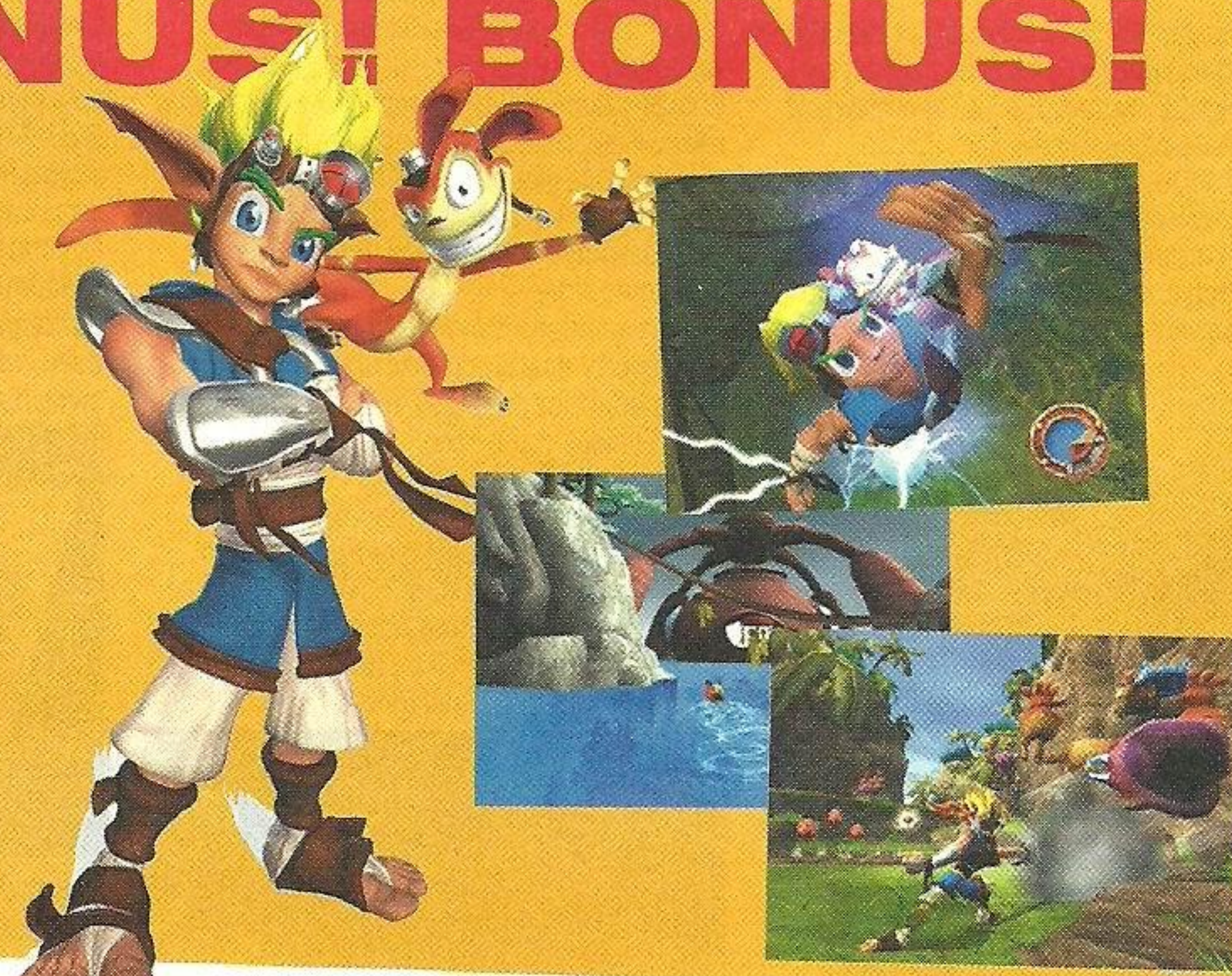
Liczba stron: 272

Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

**ZAMÓW DOWOLNĄ KSIAŻKĘ
DWA NUMERY ARCHIWALNE,
LUB PRENUMERATĘ,
A OTRZYMASZ OD NAS W
PREZENCIE WERSJĘ DEMO
GRY JAK & DAXTER NA
PLAYSTATION 2!**

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



SWW 2711 PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)	SWW 2711 PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)	SWW 2711 PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)	SWW 2711 PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA Zamawiam numery: każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)	ARCHIWALIA Zamawiam numery: każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)	ARCHIWALIA Zamawiam numery: każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)	ARCHIWALIA Zamawiam numery: każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
KOMPENDIUM 1 ☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 1 ☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 1 ☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 1 ☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 2 ☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 2 ☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 2 ☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 2 ☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 3 ☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 3 ☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 3 ☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.	KOMPENDIUM 3 ☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA



NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes



NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC, Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS



NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2



NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club



NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge



NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Game Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megareporty o MGS2 i GT3



NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGnet Connectef - Dreamcastem w sieci



NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy



NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekken 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX



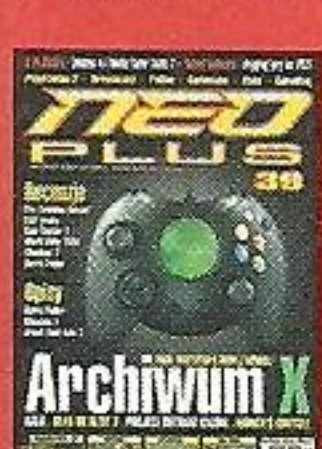
NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii



NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazy, Test japońskiej Gamecube



NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kintecia
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!



NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier



NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI



NEO PLUS nr 42 kwiecień 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,



NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.



NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Aggressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!



NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach



NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!



NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III



NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: INDEPENDENT PRESS na rachunek w: Pekao SA 80 / Warszawa numer: 3812401112111000001657638 Datownik opłata podpis przyjmującego		Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: INDEPENDENT PRESS na rachunek w: Pekao SA 80 / Warszawa numer: 3812401112111000001657638 Datownik opłata podpis przyjmującego		Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: INDEPENDENT PRESS na rachunek w: Pekao SA 80 / Warszawa numer: 3812401112111000001657638 Datownik opłata podpis przyjmującego		Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22% kwota: zł gr słownie złotych: groszy jak wyżej: wpłacający: ul. na dobro: INDEPENDENT PRESS na rachunek w: Pekao SA 80 / Warszawa numer: 3812401112111000001657638 Datownik opłata podpis przyjmującego	
--	--	---	--	---	--	--	--

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada
red. Poyep - piszcie do niego pod adresem:
poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Witam
Mam dwie sprawy, co, do których prosiłbym o radę:
1. Wszystkie Twoje porady, w Poyep Zone itd. są bardzo przydatne, jednak czy mogłbyś podać adres strony, na której byłoby to zamieszczone w szerszym zakresie, tzn. ogólnie na temat sprzętu RTV itp.
2. Mam kartę pamięci do PS one, zdaje się 320 bloków. Od pewnego czasu na wyświetlaczu pojawiają się literki ER (domyślam się, o co chodzi), natomiast, kiedy chcę zmienić partycję, pojawia się poniżej litera W i oznaczenia partycji nie zmieniają się. Czy jest jakaś szansa na naprawę? Szacuneczek. [Stefan]

1. W Internecie raczej trudno znaleźć jest syntetycznie ujęty temat, lepiej kupić jakąś branżową gazetę.
2. Jeśli do karty nie był dołączony żaden program do zarządzania danymi, usuń baterie. Jeżeli karta wyposażona jest w pamięć nielotną możesz zaryzykować przechowanie jej w zamrażalniku przez dwie doby, niegdyś w ten sposób rozkodowywano radia samochodowe (poważnie).

Elo!
Właśnie zakupiliśmy okazję monitor LCD Sony, który ma wejście cyfrowe DVI-D... Oczywiście mamy PS2 i pytanie jak można podłączyć ją do monitora? Jakie kabelki, skąd, gdzie, czy istnieją? No i czy to da fajny efekt? Dodatkowo, jak się zachowa obraz wyświetlany choćby w V4, czyli w 60Hz? [xXx]

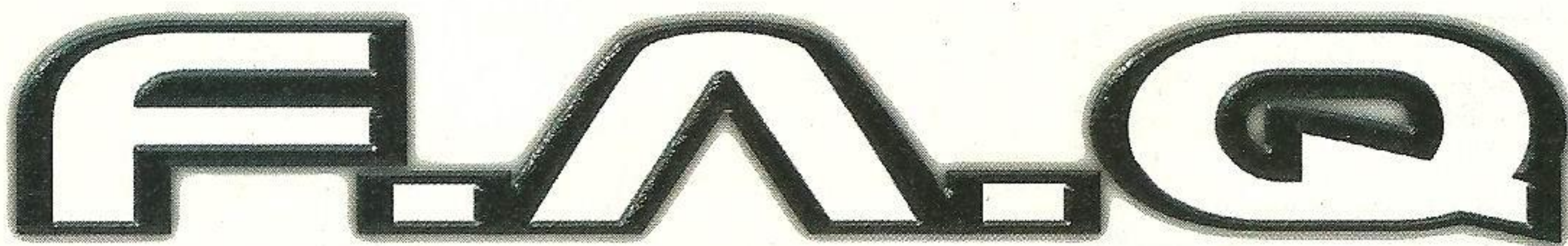
Kupcie VGA adapter, ostatnio widziałem jakiś nowy model, odblokowujący podwyższoną rozdzielczość (poprzednie tylko sztucznie dublowały standardową). Generalnie dostaniecie stabilny obraz bez migotania, ale mogą być pewne przekłamania w kolorach, zwłaszcza w czarnym, co wynika z budowy wyświetlaczy LCD. W zależności od czasu reakcji, mogą pojawiać się smugi na ekranie, no i może być nawet widoczna pixelizacja. Do podłączenia użyjcie przeplotki DVI - D-Sub.

Witam Szanownego Pana Redaktora Poyep'a
Moje pytanie tyczy się telewizora. Posiadam TV marki GRUNDIG 25 cali, 100Hz. Na jego obudowie nie jest wyszczególniony system, w jakim pracuje, ale był kupiony w Polsce. Podłączone są do niego 3 konsole: X, PS2 oraz DC. (2x scart, 1x AV). Przy każdej z konsol występuje taki sam problem. Kiedy uruchamiam grę w NTSC obraz na moment zaczyna skakać (tak jakby szybko przesuwiał się z góry na dół) po czym uspokaja się i wszystko wraca do normy. Czy takie zachowanie odbiornika jest naturalne? Pozdrawiam! [ELMIRON]

Jest to normalne zachowanie zachodzące przy przełączaniu systemów telewizyjnych, mrugnienie powinno trwać mniej więcej sekundy.

[...] To ilu bitowa będzie cała PS3, jeśli sama magistrala pamięci będzie miała 1024 bity? A co do pamięci to wydaje mi się, że i tak to jest za mało. Ale pewnie Sony ma w tym plan. Tak myślę, że Sony chce, aby nie od razu wykorzystano cały potencjał konsoli i zawsze daje mało pamięci graficznej. Potem programiści muszą się starać, aby gra jakoś wyglądała. Dopiero pod koniec żywota konsola wypuszcza najlepszą grafikę. Tak sądzę patrząc wstecz, czyli na PSX i teraz na PS2. Przy takim powerze tylko 64 MB? To zdecydowanie za mało, a może nie? Odpowiedz, w czym leży ta moc, że ta magistrala będzie 1024 bitowa i wystarczy tylko tyle RAMu? [Czychu3]

Jeszcze nie wiadomo, ilu bitowy będzie cały układ. Jeśli zastosowane będą procesory z serii G4 i licząc, że będzie ich cztery sztuki w każdym chipie, a do tego będą pracowały równolegle to łatwo policzyć 4x128=512 bitów, ale to tylko gdybanie. W chwili obecnej najbardziej zaawansowane magistrale pamięci stosowane w kartach do PC mają 256 bitów, oferują dwukrotnie większą przepustowość pamięci w stosunku do standardowych rozwiązań 128 bitowych. 1024 bity to byłby prawdziwy przełom, a gdyby dodatkowo pamięć była bardzo wysoko taktowana, teoretycznie pozwoliłoby to nadrobić jej małą wielkość. Jednak wyprodukowanie takich układów może być droższe od wolniejszych, ale o większej pojemności. Może Sony rzeczywiście chce w ten sposób zaskoczyć klientów coraz to lepszymi efektami w grach.



Jestem w Tajlandii. Tak się przejąłem rolą odpowiadacza na listy, że postanowiłem wprowadzić do FAQ-a element podróży w czasie i przestrzeni. No, więc siedzę sobie na wysepce Ko Lantan (jakby ktoś chciał, to sprawdź w słowniku, że wyraz Ko oznacza Wyspę, a więc napisałem: jestem na wyspie wyspie Lantan, hyhy). Siedzę w małym bungalowie internetowym, klnę, na czym świat stoi polskie znaki, które układają się w nieodcyfrowywalne wężyki, ale zaraz potem przypominam sobie, że bardziej uśmiechnięty to będzie Marcel dostawiający wszystkie ogonki w tych naszych wspaniałych polskich literkach. I już mi się robi jakoś weselej. Nie ze jestem złośliwy czy coś, ale to śmieszne (baaardzo, ha, ha, ha – Mac) - no sami pomyślcie. Każdy ogonek...

Z uwagi na dosyć nietypowe warunki ten FAQ będzie sklejony z samych maili i będzie w nim mniej listów, ale za to dłuższych. Za miesiąc odpowiem też na listy papierowe. Zabieramy się do roboty.

Banan

→ DŁUGI LIST. GŁOWA MNIE BOLI.

"No jasne, pewnie, sto procent" pomyślałem sobie i jeszcze raz przetarłem oczy, by pozbyć się tego ustroju co to pokazywało mi cyfrę 5. Przecież dopiero kupowałem pierwszy numer, a tu mi chcą wmówić, że to już 50.

> Pochwalić numerem to się może „Moda na Sukces”. Przy tym Neo to miękka pyłka.

A w sumie to 56, bo jeszcze było sześć odcinków "Neo plus bez plus" (nawiązując do filmu pana Olafa i wypowiedzi policjanta skierowanej do masta Jarosława Psikuty granego przez Pawła D - respect hue, hue). Gdy w końcu przekonany, że już wszystko OK z moimi oczami "martwą uniosłem powiekę" (Adaś M. – szacunek, hi, hi) i omal nie dostałem zawału. "Ktoś mi zapieprzył ładne pięć lat życia" pomyślałem.

> Nostalgii w Tobie wyczuwam. Niebezpieczne to jest.

Kiedy to minęło??? Geez, stary się zrobiłem hehe. "Krótki" opisik co by mnie łatwiej skojarzyć. Me imię to nie milion chociaż milion gier widziałem w życiu i tyleż samo crapów co to grami być chciały, ale na PC wydawały (a tu już mój własny fristajl). Mielum się podpisuję i kilka razy już do was pisałem (choć różnie się wtedy zwałem hyhy). Na ostatni list nie miał mi kto odpowiedzieć, bo pisałem do Banana, a on musiał mi zrobić na złość i akurat wtedy zniknął z pisma.

> To było starannie zaplanowane posunięcie.

Albo lepiej niech mu ktoś "Ghosta" zasponsoruje żeby więcej nie pisał takich herezji. Ble. Niedobrze się robi. A skoro już napisałem o bujnej wyobraźni to mogę skończyć ten okologrowy (???) temat i przejść do głównej myśli. Nie pamiętam już, w którym numerze (a dokładniej to pamiętam, ale nie chcę powiedzieć, żeby mnie nikt nie wyczał hehe) enplusa pojawił się mój pierwszy list. Wtedy to dotarło do mnie, że jestem "inny", bo gdy przeczytałem kilka linijek pomyślałem, że ktoś miał niezły tupet żeby pisać to samo co ja. Jakże się zdziwiłem gdy kuksnąłem na autora listu i ujrzałem siebie. Wtedy zrozumiałem, że czytam swój list i ... przywaliłem łbem we framugę (to z superów z "SS" - szacunek dla autora), bo podskoczyłem z radości, że w końcu mnie "wydrukowali". Cieszyłem się, że nie zostałem zniważony zabójczym komentarzem ze strony prowadzącego FAQ. Ale już w następnym numerze pojawił się list gościa, który poczuł się urażony, że użyłem zwrotu "gówno" opisując Dreamcasta.

> Pochlebia mi to masta. Moje poczucie własnej wartości zostało tak nadzarpnięte, że najbliższe dwa faq-i będą wręcz ociekały od komplementów pod moim adresem. I bez różnicy jest czy podesłacie je Wy, czy też będę je musiał sfabrykować.

Ciekawi mnie jaka była reakcja pospólstwa po Twoim powrocie.

> Pospólstwa? Fuj. Jakie to nieładne słowo. Co do zainteresowania natomiast: mnie też bardzo ciekawi, ale leniwy MiG (Marcel i Gulash) podesłał tylko kilka pospiesznie sklejonych maili. Ale co się odwiecze to nie uciecze. Do następnego numeru przygotuję tak konkretną pigułkę komplementów i podsumowania moich dotychczasowych zasług dla enplusa, że mnie zemdli.

Pamiętam, że wielu osobom nie podobał się Twój humor. Zbyt cięty i niezrozumiały. Jak dla mnie rewelacja (to tak trochę maselka ażeby mój list wydrukowany w faku był).

> Oczywiście, Twój list został opublikowany nie dlatego, że słoik z wazeliną opróżniłeś już dwie linijki temu, ale dlatego, że jest to ciekawe i trzeźwe spojrzenie interesującego, młodego człowieka na istotę czasu oraz przemijanie.

Długo się zbierałem żeby do was napisać, a w sumie jak już zacząłem to pieprzę o bzdetach jak i większość osób, których listy lądują w FAQ.

> Tak, wiem zajmowali się tym dotychczas straszni dyletanci, ale oto na horyzoncie pojawia się nowa nadzieja.

A co piszą Ci, którzy tu nie trafiają? Masakra. Wiele się zmieniło odkąd ostatnio pisałem, ale może zanim przejdę do opowiadania wspomnę momencik o pewnym redaktorze z Niuslika, który to pisał artykuł o kolejnych Matrixach. Pięknych rzeczy się dowiedziałem, a jako, że mam bardzo wybujałą wyobraźnię to omal nie zwańowałem po przeczytaniu tegoż artykułu. Widziałem już trailery (masakra nie film, totalny wypas i inne nastolatkowe gówniane określenia mające wyrazić nieopisywalne podniecenie, hehe) a teraz ściągam sobie pierwszy epizod Animatrixa (Square zarządzi animacją w swoim epizodzie, wiem to, widziałem trailer, umarłem).

> Tak, też widziałem i też mi się podoba. Szkoda tylko, że wygląda na to, że w grze sporo będzie walki z przerosniętym monstrum doktora Frankensteina, a detekcja kolizji jest godna politowania.

Ale wróćmy do autora artykułu. Jak to zwykle bywa zabrałem się do obadania wszystkiego co na tych kilku stronach umieszczono i widzę, że jest ramka o tym skąd Wachowski Bros. czerpali inspirację. Obrazek. Znajoma postać z genialnego filmu anime. Podpis: Major z filmu Motoko Kusanagi "Duch w muszelce" ... (tu następuje cisza i dalej rozpycha się po całym ciełe uczucie zażenowania). Jak tak można? "Omega Boost" dla tego pana!!!!

> Taaak. Coś mi mówi, że trzeba będzie znaleźć jakieś nowe gry i otworzyć nową edycję naszego ulubionego konkursu „Na najbardziej płodne pióra dziennikarzy piszących o konsolach”.

Albo lepiej niech mu ktoś "Ghosta" zasponsoruje żeby więcej nie pisał takich herezji. Ble. Niedobrze się robi. A skoro już napisałem o bujnej wyobraźni to mogę skończyć ten okologrowy (???) temat i przejść do głównej myśli. Nie pamiętam już, w którym numerze (a dokładniej to pamiętam, ale nie chcę powiedzieć, żeby mnie nikt nie wyczał hehe) enplusa pojawił się mój pierwszy list. Wtedy to dotarło do mnie, że jestem "inny", bo gdy przeczytałem kilka linijek pomyślałem, że ktoś miał niezły tupet żeby pisać to samo co ja. Jakże się zdziwiłem gdy kuksnąłem na autora listu i ujrzałem siebie. Wtedy zrozumiałem, że czytam swój list i ... przywaliłem łbem we framugę (to z superów z "SS" - szacunek dla autora), bo podskoczyłem z radości, że w końcu mnie "wydrukowali". Cieszyłem się, że nie zostałem zniważony zabójczym komentarzem ze strony prowadzącego FAQ. Ale już w następnym numerze pojawił się list gościa, który poczuł się urażony, że użyłem zwrotu "gówno" opisując Dreamcasta.

> W zasadzie wypada ważyć słowa, jeżeli chce się aby argumenty na jakikolwiek temat trafiły do potencjalnych zainteresowanych. A słowa "gówno" do zważonych bym raczej nie zaliczył.

Może troszkę miał racji, ale na pewno nie byłem nastawiony źle przeciwko tej konsoli.

> A komuż mogłoby przyjść do głowy, że jesteś źle nastawiony do jakiegś konsoli tylko dlatego, że do jej opisu posiłgujesz się tak neutralnym zwrotem jak "gówno"?

Później posypało się więcej listów zawierających zwrot "rasiści konsolowi" i czuję się jak Franek Dolas. Rozpętałem jakąś małą wojnę. Chociaż na pewno nie byłem pierwszy. Na swoje wytłumaczenie mam tyle, że byłem wtedy młody i akurat był to czas gdy moja wybujała wyobraźnia pokazywała mi rzeczy piękne i kilkanaście razy lepsze niż w rzeczywistości. Chodzi mi o PS2.

Zostałem nazwany naiwniakiem (o jakże mi z tego powodu źle, buuuuuuuu), bo uwierzyłem w to, że na dziecko Sony wyjdą gry z grafiką jak w filmach renderowanych. Nie ja jeden się przeliczyłem, ale nie o tym teraz. Gdy pierwszy raz przeczytałem o Soniawce pomyślałem sobie, że taki potwór zniszczy wszystko na swej drodze (ile osób nie pomyślało tak? podnieście palce, hehe). I wtedy przyszło mi na myśl, że Sega musiała nieźle się łudzić, że ich "gówno" sobie poradzi. Taka myśl. Nie byłem źle nastawiony do Dreama, ale przy PS2 nie mógł być wtedy uznany za coś innego. Przez takiego dzieciaka jakim byłem. A wiadomo, że dzieci są głupie (zapraszam do podstawówki nr 74 we Wrocławiu gdzie pierwszoklasiści na każdej przerwie walczą dla zabawy o wiele bardziej "na poważnie" niż Scorpiony i reszta matolstwa z MK). Sorki bracia konsolowi byłem młody i głupi. Dziś już nie myślę w taki sposób. A to wszystko przez to, że czytam N+ (tu powinno być hasło "Neo + lekiem na nietolerancję", które można włączyć do programu „Neo + dla szkół", hehe) i chwili kiedy qmpel przyniósł bratu swojego Dreama, bo wyjeżdżał i nie miał co zrobić z konsolą. Myślicie, że krzywo się patrzyłem na to "gówno"? Grałem w Soul Calibura, Virtua Tennis i Jet Grind Radio po naście godzin i rodzice się zaczęli niepokoić. Nie muszę chyba mówić jak bardzo bolało gdy ów kolega (ja mu dam "kolegę" mordercy, jak mógł!) zabrał swoje cacko. A ja zostałem znów sam. Na szczęście ma się prawdziwych kumpli. A dokładnie jednego (lorap niga!!! Patyk peace!!! Przyjdę i urwę Ci palca, hue hue) mastera, z którym loimy w przeróżne gierki od kilku ładnych lat. Zaczęliśmy jeszcze w podstawówce. Na imieniny staruszki skołowałem na pieca Little Big Adventure. Tak, żeby pograć jak przyjdzie Patykus (nasze mamy się znają długo, a wiecie, że jak jest okejny to się do kumpla wpada). No, a tak się złożyło, że przyszło kilka dni wolnych i graliśmy całymi dniami, aż skończyliśmy. Piękna przygoda.

> Eee... Chyba powinienem coś napisać, bo wyjdzie, że nie mogę nic ciekawego wnieść do Twojej opowieści. O, coś takiego na przykład.

Później jakoś tak wyszło, że kupił Soniaka. Tyle, że on prasy nie czytuje, a ja się kręciłem przy SS, a teraz Neo+, więc ja miałem pojęcie, a on miał sprzęt. Prosta sprawa. Rozwaliłmy Residency, Abe'a, godzinami jeździliśmy w Gran Turismo. Ale po co się ścigać? Bawiliśmy się w berka. Jeden goni, a drugi nie patrzy na ekran przeciwnika (hehe taaa jasne...) i próbuje go znaleźć na trasie i wbić się weń swoją furą i w ciągu chwili zwiąć. Bo tamten już gonil (i wcale się nie patrzył na ekran przeciwnika, hehehehehe). Dobrze czasy. Skoro już opisuję szerzej swoje przygody to wspomnę też o wielu, naprawdę wielu godzinach przy Parasite Eve. Bajka z tym była taka, że mieliśmy pirata, > Nie piszcie takich rzeczy, proszę. Już nawet nie będę pisał: "Nie grajcie na piratach", ale nie piszcie takich rzeczy.

I żeby było śmieszniej to druga płytka była po japońsku i grać nijak się nie dało hehe. Trzeba było pożyczyć oryginał od innego kumpla.

> O właśnie: pirat - zły, oryginał - dobry. To jest właściwe przeistnienie.

Ojciec przysłał mu ze Stanów. Fajowe toto było. I ładna literka M. Nie to co europejskie badiwiewa (jakieś 18 śmieszne). Przeszliśmy, ale później trzeba było sforsować Chrysler Building. A grę musiałem oddać. No i na tym biednym piracisku graliśmy dopóki się dało według scenariusza, a później

CHŁODNE STRONY

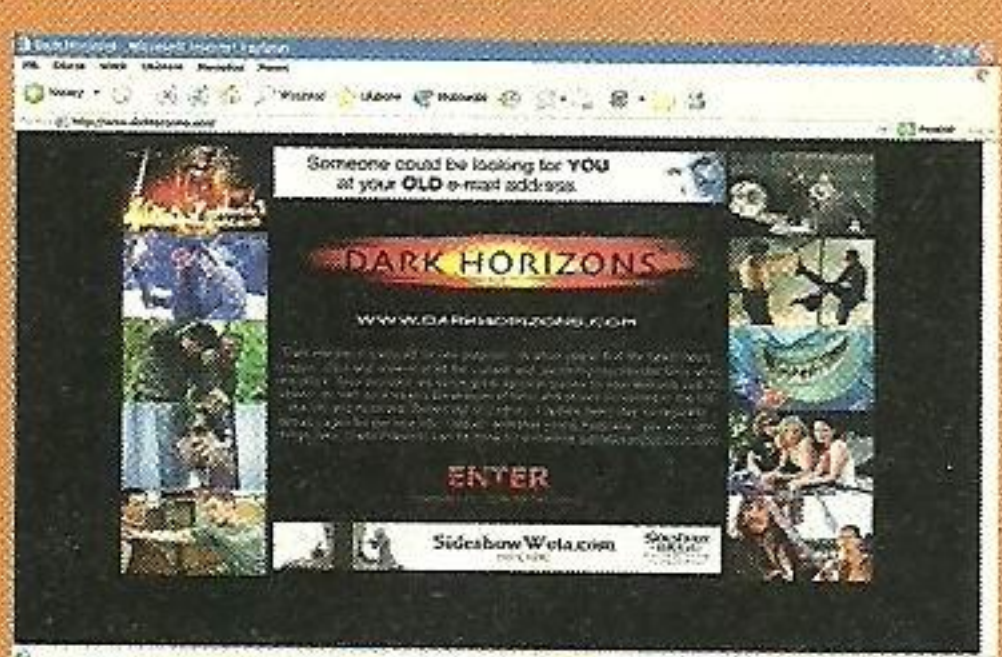
Jeśli macie wolną chwilę, zajrzyjcie na nie.



<http://www.backtothefuture.nl/donkey.htm>
Game&Watch to prawdziwy oldschool i hardcore. Pamiętacie, jak zazdrościliście koledze, któremu wujek z Ameryki przysłał takie zabawki? A na tej stronie jest pięknie zrobiony Donkey Kong Jr. Warto zagrać!



<http://www.playonline.com>
Oficjalna strona Square jest dość ciekawa - oprócz standardowych reklamówek wszystkiego, co ze Square, są także zwiastuny nowych gier oraz przepiękne tapetki z Finali, w tym z FF X-2.



<http://www.darkhorizons.com>
Jeśli kochasz kino i nowe filmy, powinienes wpadać na tę stronę. Mnóstwo newsów, linki do trailerów i kupa zdjęć prosto z planu - Dark Horizons to jedna z najczęściej odwiedzanych stron na świecie.



<http://www.puw.pl/>
Plany na studia? Po co łaźić do budy. Otóż w Polsce można już studiować zaocznie, a wykłady odbywają się przez Internet. Super sprawa dla osób, które wolą taką naukę.



<http://www.peoplecanfly.com>
Zobaczcie, czym zajmuje się Adrian Chmielarz kiedy nie pisze felietonów do Neo Plus. Jego nowy projekt to Painkiller, nowoczesna gra akcji. Niestety, na Peceta. Ale może kiedyś...

lataliśmy po China Town aby nabić sobie punktów i zdobyć "Liberate". Jak ktoś grał to powinien wiedzieć, że droga była jeszcze daleka. Hehe. Wiele godzin graliśmy biegając w kółko po kanałach. A i tak na 60 piętrze CB daliśmy sobie spokój. To się nazywa debilizm. Ale przynajmniej była zabawa. Nie polecam natomiast uruchamiania swojej zbyt wybujałej wyobraźni, po grze w Sajlat II (jak to powiedział z francuska pan na Game One kilka lat temu) czy któregoś Residenta. Pamiętam jak zaczęliśmy gaworzyć o tym, co by było gdyby wszyscy nagle stali się zombiakami, a my tylko byśmy zostali i trzeba byłoby się wydostać z miasta.

> Trzeba to byłoby komuś zmienić pieluchę mój drogi...

Teraz jak na to patrzę to myślę, że tak się rodzą pomysły na grę, bo propozycje różnych zachowań padały co kilka sekund. To było podczas kolejnej imprezy. Tym razem moi staruszkowie wraz z jego spotkali się u wujaszka Patyka (czy jak kto woli Cwaniaka_Anala).

> Powstrzymać się... od... niesmacznego... żartu. To... przecież... jego rodzice... Powstrzymać się...

My sami cięliśmy w RE u niego i o 24 poszliśmy do naszych parentos. Już mamy wejść do klatki, a tam jebś, coś się porusza na ziemi. Wiejemy, hehe. Balem się niezmiernie. Ale zabawa trwała.

Wymyśliłiśmy plan jak obejść "zombiaka". Miałem nad nim przeskoczyć i zapalić światło dla leszcza. > Na wszelki wypadek mogłeś też wziąć stojące w rogu klatki kwiatki w doniczce i medalion z łbem wilka leżący w skrzynce na listy.

Już mam skakać, a światło nagle się zapala i widzę pijanego sąsiada wijącego się przy drzwiach. Zawal, hue, hue.

> Częsty objaw. Mózg nie akceptuje tego co widzi i podstawia najbardziej znany obraz, żeby człowiek nie zwariował. A nie zauważyłeś przypadkiem, czy ten jak to nazywasz "pijany sąsiad" nie miał czasem przeskłonych oczu, śmierzącego oddechu, porwanej odzieży i bełkotliwego głosu? No właśnie. To był zombiak.

Gry są piękne. Myśli się o nich długo i raczej nie zapomina. Takiego Metala. Grałem jak na razie tylko w jedną, ale może niedługo doczekam się dwójeczki. Przygoda Snake'a pokazała mi jak gry mogą być fantastycznie zrobione. I po wszystkich tych czytanych dialogach nie mogłem się przestawić na szajs residentowy nie mówiąc o niemym Squallu. Właśnie widzę jego ryło. Wystarczy obrócić głowę na godzinę 2:13 i 45 sekund, by ujrzeć plakat przywieziony mi przez brata z Hiszpanii. Mocna rzecz. Jest taki napis na nim: "He" wakes an impressive appearance in the end of century. Jaki "He" ?? Ktoś helpnie? Anyone? Dzięki. Gry pozwoliły mi przeżyć wiele niesamowitych chwil. Square pokazało genialne wstawki i żadne Namco nie robi lepszych. Nie rozumiem tylko czemu nie było FF Tactics w Europie.

> Ja też nie.

Jak będzie na GBA to kupujcie to ludzie!!!

> Podłączam się do apelu.

Ja miałem piracisko (co poradzę, taki miałem "zestaw" konoslowy przy zakupie od kuzyna kumpla z Wołowa - howgh man!!). Genialna gra. Żadna tego typu nie dorasta jej do pięt. Szkoda. Pogralbym sobie w dwójkę. Ktoś namówi Square? O, sorry. Enix. Kto by pomyślał hehe. Nie dane mi było zagrać w Finala siódmego i pewnie straciłem jedną z najlepszych przygód życia, ale tyy wycisnął ze mnie MGS, więc nie żałuję. Może kiedyś się uda nadrobić. Konsolkę swą sprzedałem. Pojawiła się za nią w domu drukarka. Słabo się na niej gra. > Ale grafa jest lepsza niż w wormlight' cie.

Nowości się rzadko pojawiają, a jak coś to przeważnie czarnobiałe heh. Teraz jestem już na studiach. Pierwszy rok. Ani mi się śni uczyć. > Ucz się ucz, bo nauka to potęgą klucz. Taką to sentencję utrwalił we mnie zeszyt do jakiegoś tam przedmiotu. A przecież nie wypisywaliby jakichś bzdur na przedmiocie, prawda?

Komp w domu musi być, bo infę studiuję, ale taki ze mnie informatyk, że aż strach. Jak nasi lekarze. Jak mówi Boguś L. "za dużo wody". Ja nie piję, ale oni

chyba tak i dlatego co chwila ktoś umiera, bo nikt nie chce przyjąć go/jej do szpitala. Fajowy kraj. Gdzie nie ma Xbox'a i Internetu na poziomie. Szkoda słów. Lepiej się cieszyć tym co się ma. Niedawno dostałem pracę i kaska wpływa, więc kupię sobie PS2, ale nie dlatego, że jestem wiernym fanem i wyznawcą kultu PlayStation, a dlatego, że jest kilka gier, które muszę przejść. A później (jak mnie nie wywala) kupię Xpudlo i Dreama (muszę przejść Shenmue - pożycz ktoś!!!). I będę miał to o czym marzyłem od tak dawna. Bo większość czasu jak się pewnie łatwo domyślić spędzam na czytaniu N+. Teraz gram w Silent Hill 2. I nie jestem jakoś zachwycony specjalnie.

> Jak się tak zastanawiam, to jednak publikacja Twojego listu to był błąd. Nudno, nic się nie dzieje. Nie, wcale nie poczułem się obrażony krytyką jednej z najlepszych gier na PS2.

Jedynka była nie do przejścia dla takiego człowieka jak ja. Ostatnio jak byłem u mojego znajomego to dał mi potrzymać pada, a sam wyszedł na moment. Nie powiem, że mnie nie ścisnęło. Nie mogłem się nigdzie ruszyć. Normalnie jak gramy pełnię rolę "pilota". Pamiętam gdzie co leży, pomagam rozwiązywać zagadki. No i we dwójkę różnie (stare konie, a pękamy ostro). Więc jak mam grać to aż dziwnie się czuję. Ale muszę przyznać, że jedynka SH mnie zabiła. Balem się w to grać.

> Ja też.

Autentyk. Zbyt bujna wyobraźnia. Po "Ringu" też nie mogłem spać. Ściągam sobie czasem z sieci "teledyski" zmontowane przez jakichś mastahów z filmików z gier. Fajowo wygląda i brzmi 3 Doors Down - Kryptonite do Finala 8, System Of A Down - Chop Suey do MGS (och yes!!!). Nieziemskie choć już niezwiązane z grami było cudo Metaldeath - Insomnia do anime Cowboy Bebop. Polecam obejrzenie. I tu słówko o muzyce. To jakiej muzy słucham nie ma nic wspólnego z tym czy gram czy nie. Jak mówię o Cowboyu to nie sposób polecić muzyki pani Yoko Kanno. Po prostu genialna. Łączy takie gatunki muzyki, że nie sposób jej nie nazwać boginią. Albo motyw z MGS. Ostro nie było. Było pięknie. Ja lubię Kult i co z tego. Lubię posłuchać Gigi d'Agostino i lubię walić ostro Linkin Parkiem. I teraz do świata konsol też to przenoszę. Już nie ma nietolerancji. Podobają mi się GCN z genialnym Residentem i Xbox z Ortą i innymi miazgami. Live to piękna sprawa, ale z tą kartą kredytową to przegięcie. No i faktycznie powoli zbliżamy się do kompów. Chcę przypomnieć, że rozrywka konsolowa tym różni się od piecownicy, że nie musimy się babrać w instalację, ściąganie łatek (ludzie co oni robią z tym UT!!!) i takie tam. Ktoś zapomina o tym, że konsole mają zapewnić bezstresową zabawę. Ja myślę, że dobrym rozwiązaniem byłoby wypuszczanie oficjalnych łatek tak by kosła sama je zassała (za free ma być, a jak!!) i żebyśmy nawet nie poczuł, że coś się dzieje. Rany julek do czego dochodzi. Jak ktoś chce sobie pogrzebać to proszę bardzo. Do kibleka... Eee, zaraz, nie tak. Jak ktoś chce to niech będzie taka opcja i ewrybady będą hepi. Ale ja nie chcę. Chcę grać. W jak najbardziej dopracowane tytuły (Panie Molyneauxs szybciej z tym Fable!!!). Teraz czeka mnie końcówka sesji. I praca. Robię po nocach, ale się opłaci. Będę się już niedługo zagrywał w piękne gry. Tyle światów czeka na mnie. Będę kończył, ale mogę obiecać, że raz na jakiś czas będę się przypominał. Na przykład co tydzień. Zatem do przeczytania już niedługo. Jak mi się przypomniał jakaś historia growa to napiszę znów na pięć stron.

> Koniecznie.

Narezka. Trzymajcie się ciepło i nie dajcie się nikomu. Zresztą kto może wam fiknąć? Widzieliście ile jest pism o grach? Bomba jakaś spadła? Gdzie oni są? Hehe. Pozdrawiam ciepło. Next session po sesji hehe. Love and peace.

Mielum

DONKISZOT

Witam!

Siedząc w ten dzień (czyli czwartek) u siebie w domu, naszyli mnie pewne refleksje dotyczące tematu jakże bliskiemu całej naszej Społeczności.

> Siedząc w ten dzień, czyli środę, niedaleko od mojego szalasu czytam sobie Twojego maila.

Gry. Mój list kiedyś już ukazał się w Neo Plus i pokrótce mówił o tym jak to my - gracze -

podgryzamy gałąź, na której siedzimy poprzez powstrzymywanie samych siebie od kupna upragnionej konsoli. Dlatego, że nie jesteśmy pewni, czy aby jest to właściwy wybór, czy może nie lepiej jest czekać na konsolę trzeciej i następnych generacji. Jednak nie o tym chcę pisać.

> Świetnie. Mam nadzieję, że to kończy tę część listu, w której informujesz mnie o niepodjętych przez Ciebie tematach.

Chcę wypowiedzieć się na temat, który przynosi największą frajdę, uczucia, jakiego nie doznajemy w żaden inny sposób (hehe... czy aby nie przesadzam?).

> Dręczenie małych zwierząt... Ooops. Nie wiem, ale tak długo jak nikogo tym nie krzywdzisz, wszystko jest w porządku.

Jako, że od pewnego czasu zaprzestałem kupowania waszego pisma, nie orientuje się w najnowszych trendach, modzie, czy tym co teraz najpopularniejsze.

> Czyli nie sprawi Ci przykrości, jeżeli na łamach zniszczę Cię i wyśmieję? Dobra, nie musisz odpowiadać.

Przez pewien czas moje N64 służyło mi dobrze, przynosiło radość. Odkrywanie coraz to nowych sekretów w Zeldzie, ratowanie świata w Perfect Dark, wcielenie się w pilota Rogue Squadron dawało mi to coś, za czym tak niestrudzenie podążałem. Radość z gier. Niestety N64 odeszło. Pozostał mi mój mały GBA i... PC. Na powrót zapanował PieCyk w moim życiu Gracza i to na długi okres.

Modernizowałem mojego Blaszkaka, kupowałem na niego gry i jako tako bawilem się przez pewien czas, nie myśląc o konsolach.

Jako, że jestem wielkim fanem RPG nie dziwi fakt, że w mojej kolekcji znalazło się także wyczekiwane przez pecetową społeczność Neverwinter Nights. Byłem pod ogromnym wrażeniem świata stworzonego przez twórców tej gry. Wszystkie jej elementy wydawały się bardzo dobrze do siebie dopasowane. Do czasu.

Wujek zakupił PS2 i z tym momentem zakończyło się moje błogie życie w nieświadomości i ignorancji w świecie konsolowym.

Trzy znaczki: RPG Trzy znaczki: FFX Pograłem.

I coś we mnie pękło...

Świat wykreowany przez Square jest czymś, czego nigdy nie uświadczysz żaden PeCetowiec. Ta Magia. Te uczucie bliskości z bohaterami gry.

Tego na PC nie ma i myślę, że nigdy nie będzie.

> "nazywam się Romek i chciałem powiedzieć, że nie zgadzam się z Majevem, który napisał, że na pecetach nie ma magii. Mój Railroad Tycoon dostarczył mi..."

"tu cloud82. W odpowiedzi na list Romka z N+53 chcę powiedzieć, że nie zgadzam się z tym, iż gry pecetowe są bardziej skomplikowane niż..."

I to jest pewnym fenomenem gier na konsole. Jak bardzo one potrafią wciągnąć i zbliżyć do siebie. Jak bardzo dużo nam dają i skłaniają do tego, aby zastanowić się, czy świat, który widzimy na ekranie telewizora nie jest przypadkiem naszym światem. Światem, z którego pochodzimy. Zapomnianym i przypomnianym.

Gry na PC tego nie potrafią. Nie. Klawiatura wydaje się taka bez wyrazu.

> Trzeba przeskakiwać po literkach. Wtedy pojawiają się wyrazy.

Pad staje się przyjacielem w najtrudniejszej z chwil...

> Hmm. Nie chciałbym Cię oceniać czy coś, ale myślę, że Twój pogięty, plastikowy ziomek powinien trafić na jakiś czas do szafy, a Ty - wyjść na powietrze i pograć w piłkę i zacząć pokazywać się w towarzystwie kogoś, komu z dołu pleców nie wystaje kilkumetrowy czarny kabel. Nie, powtarzam, nie mówimy na głos, że pad jest naszym przyjacielem. Nawet, jeżeli tak jest. I nie, nie drwię sobie z Ciebie. Nazwij to raczej darmową lekcją życia w okrutnym świecie dorosłych.

Jest to swoistego rodzaju próba pokazania, że jeśli konsola raz zagościła w Twoim życiu to nigdy z niego nie odejdzie. PeCetowcy! Otwórzcie się na Magię drzemiacą w tych niepozornych pudełkach! Łapcie pad w dłoń i kochajcie jeszcze bardziej, to co

LOGA DO TELEFONÓW NOKIA I SIEMENS

Neo Plus 1 0001	Neo Plus 2 0002	Neo Plus 3 0003
Neo Plus 4 0004	Dreamcast 0005	PS2 0006
Xbox 0007	GameCube 0008	Square 0009
Final Fantasy 0010	gta III 0011	Konami 0012
MGS2 0013	Pro Evolution 0014	Namco 0015
Tekken 0016	Halo 0017	PlayStation 0018
Capcom 0019	GameBoy 0020	The Getaway 0021
GT3 A-Spec 0022	QCF + P 0023	Lord Of The Rings 0024
Metal Slug 0025	Neo-Geo 0026	Nintendo 0027
Resident Evil 0028	Ryu 0029	Sega Nowe 0030
Sega Stare 0031	Shoryuken 0032	Silent Hill 0033
Sonic 0034	Zelda 0035	

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX” - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX” - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numer loga - mogą to być literki od 0001 do 0018.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX.YYYZZZZYYY” - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZZYYY” - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0018, a litery YYYZZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Do wygrania trzy kierownice firmy Logitech z funkcją Force Feedback do GameCube!

Pytanie: GameCube można kupić w kilku kolorach. W jakim nie występuje?

- a) czarnym
- b) żółtym
- c) fioletowym

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer



7216

o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo A”, „Neo B” lub „Neo C”)

KONKURSY

Do wygrania trzy specjalne wersje SLY RACCOON na PS2!

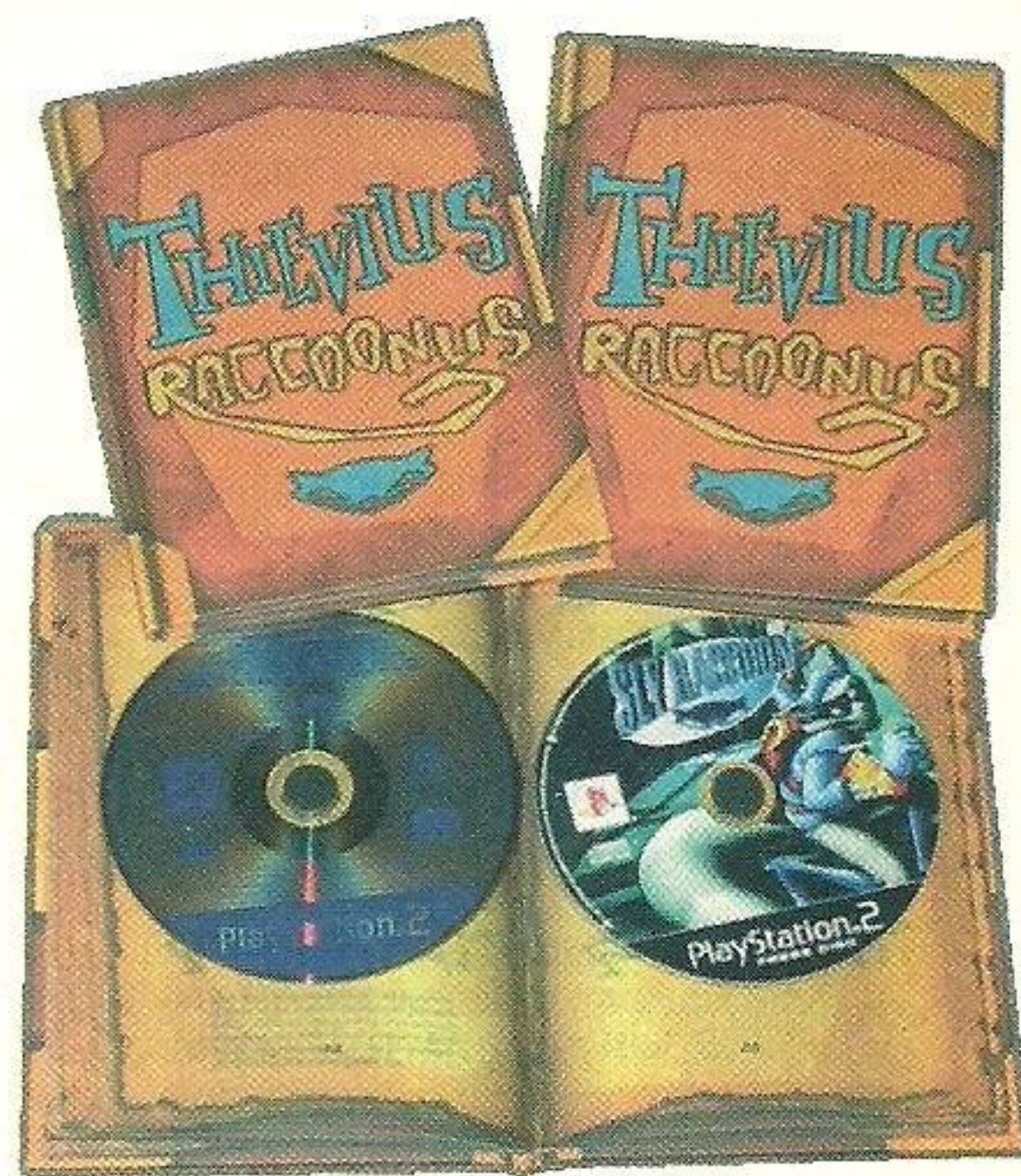
Pytanie: Sly ma pomocnika o imieniu Bentley. To:

- d) żółw
- e) szop
- f) miś

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer

7216

o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo D”, „Neo E” lub „Neo F”)



Rozwiązanie poprzednich konkursów

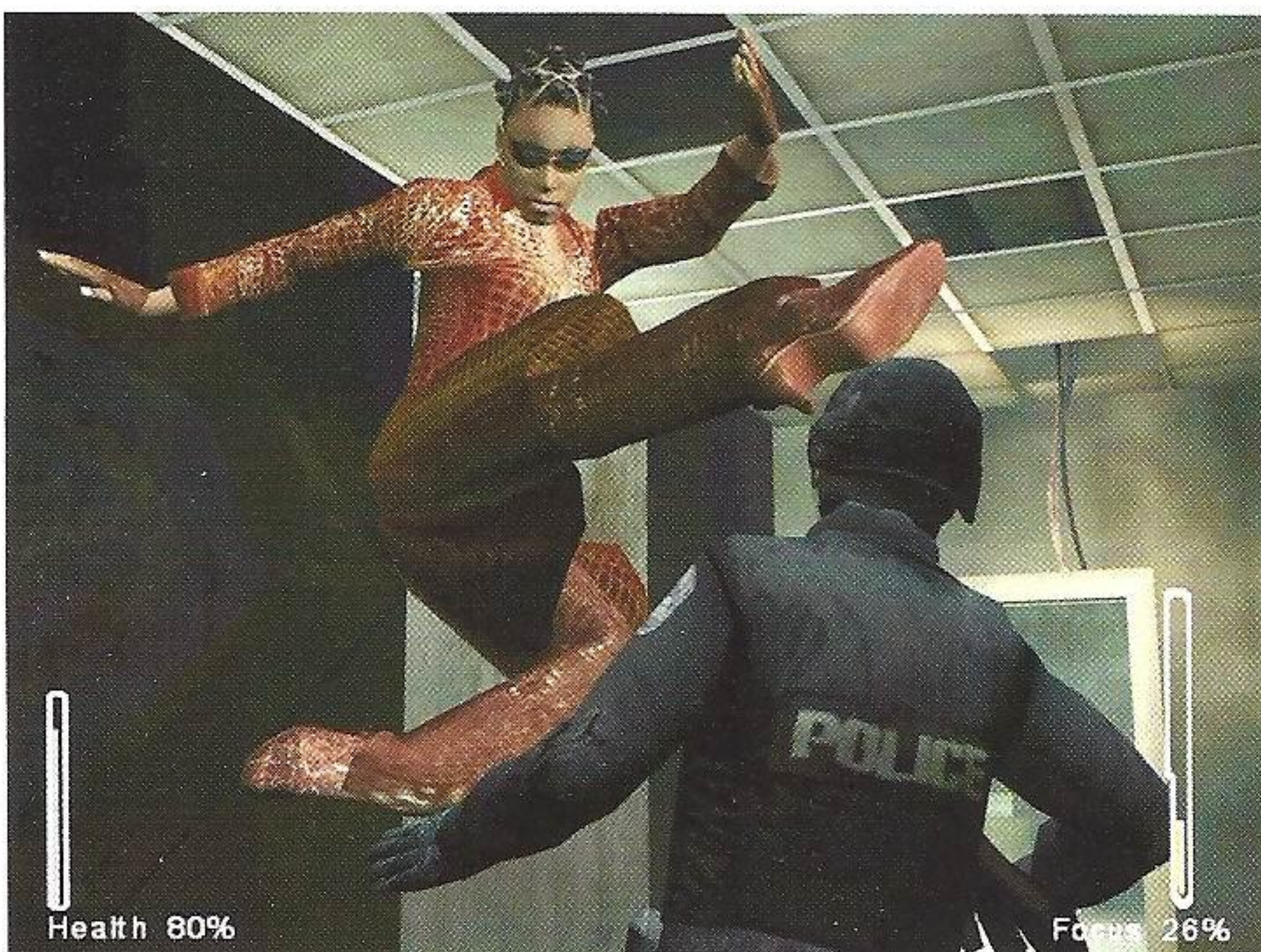
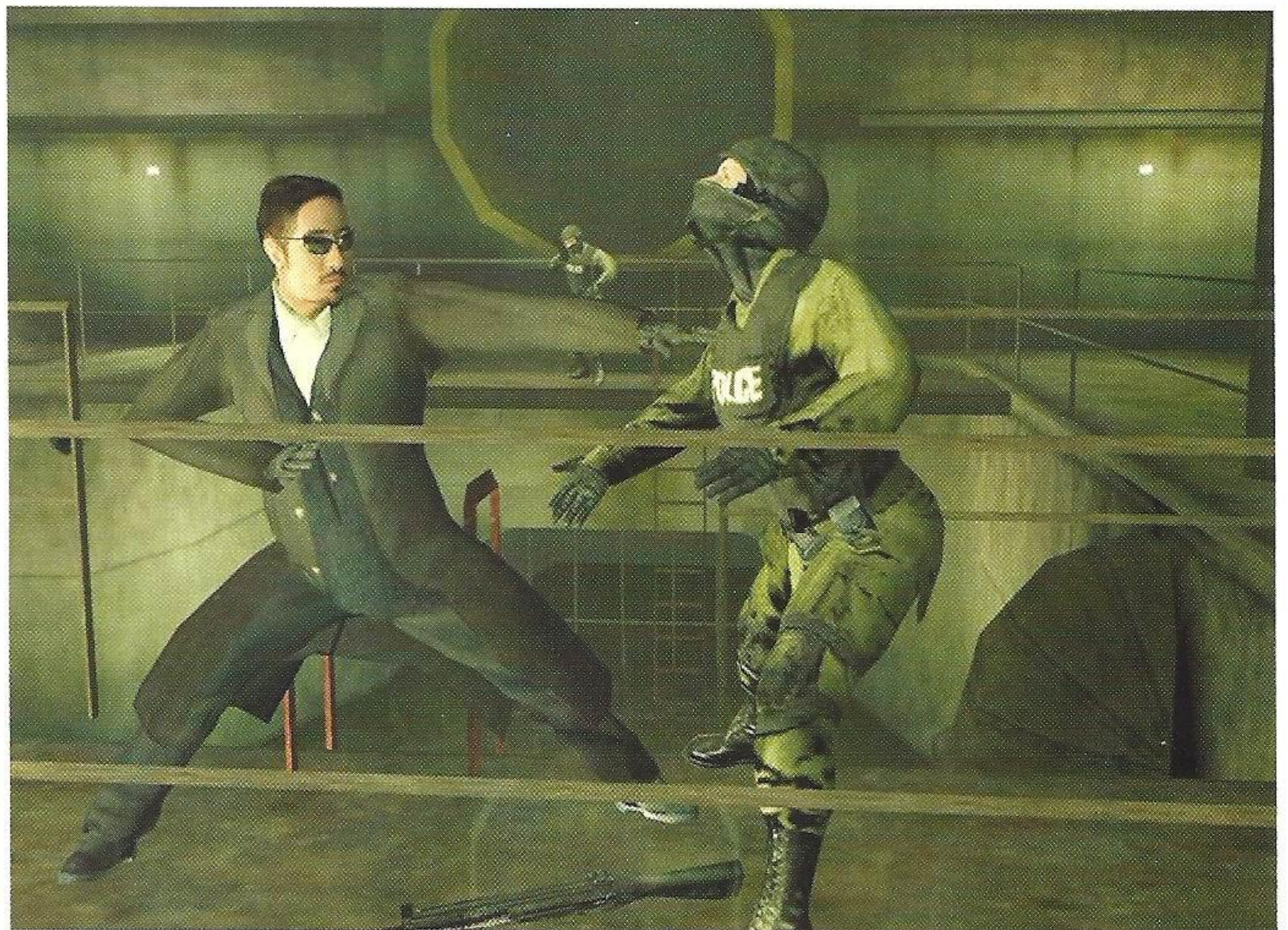
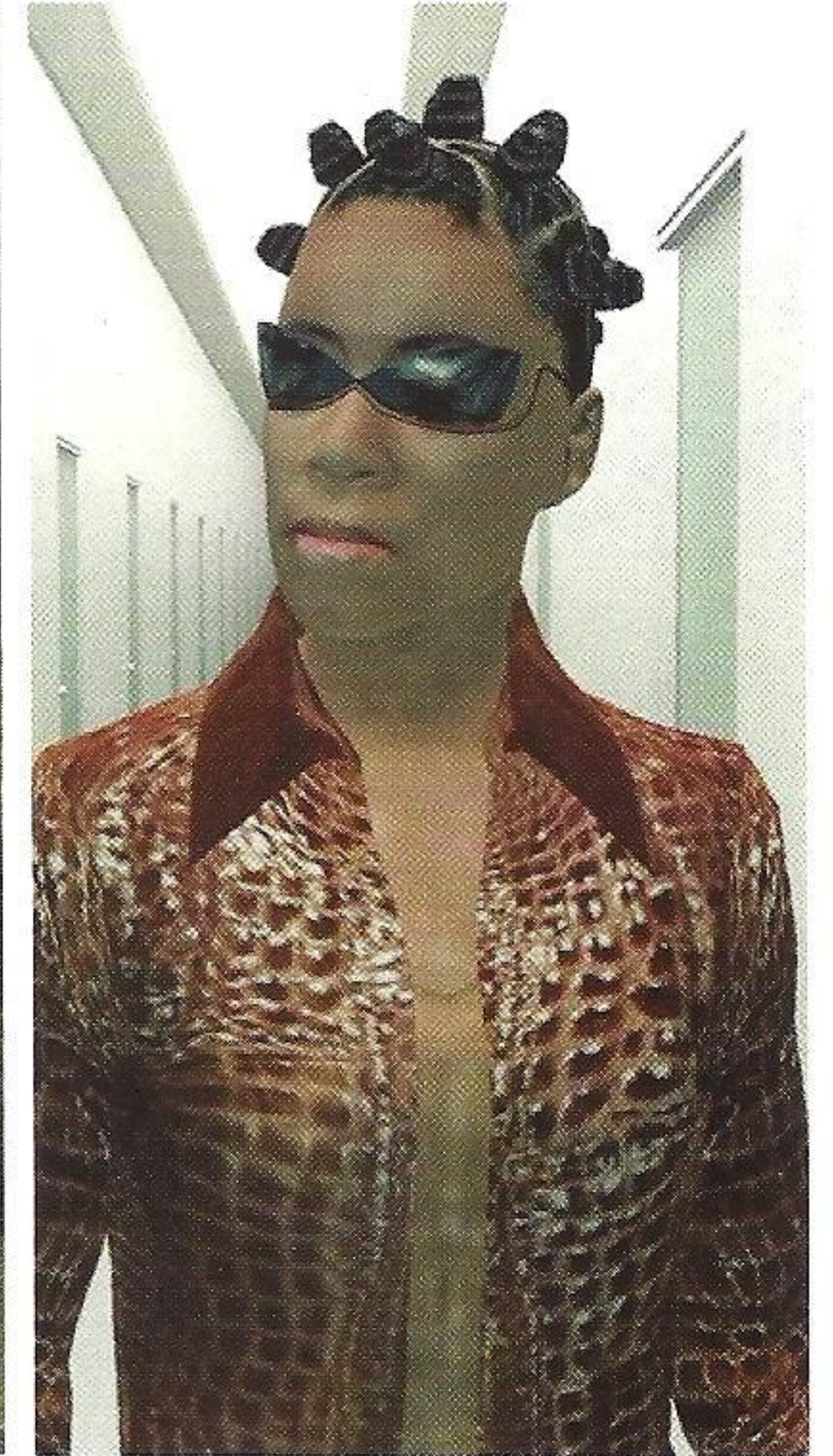
Numer 46 / Final Fantasy X - Nagrody wygrali: Ewa Pielaszkiewicz, Krzysztof Walka, Stefania Liberadzka
Numer 46 / Mike Tyson Heavyweight Boxing - Nagrody wygrali: Łukasz Zalewski, Łukasz Skalny, Maciej Skupień
Numer 47 / Tekken 4 - Nagrody wygrali: Konrad Czerniak, Konrad Strukowski, Lucjan Pakulski
Numer 47 / TOCA Race Driver - Nagrody wygrali: Jakub Oficjański, Łukasz Kapowicz, Tomasz Popczyński

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.

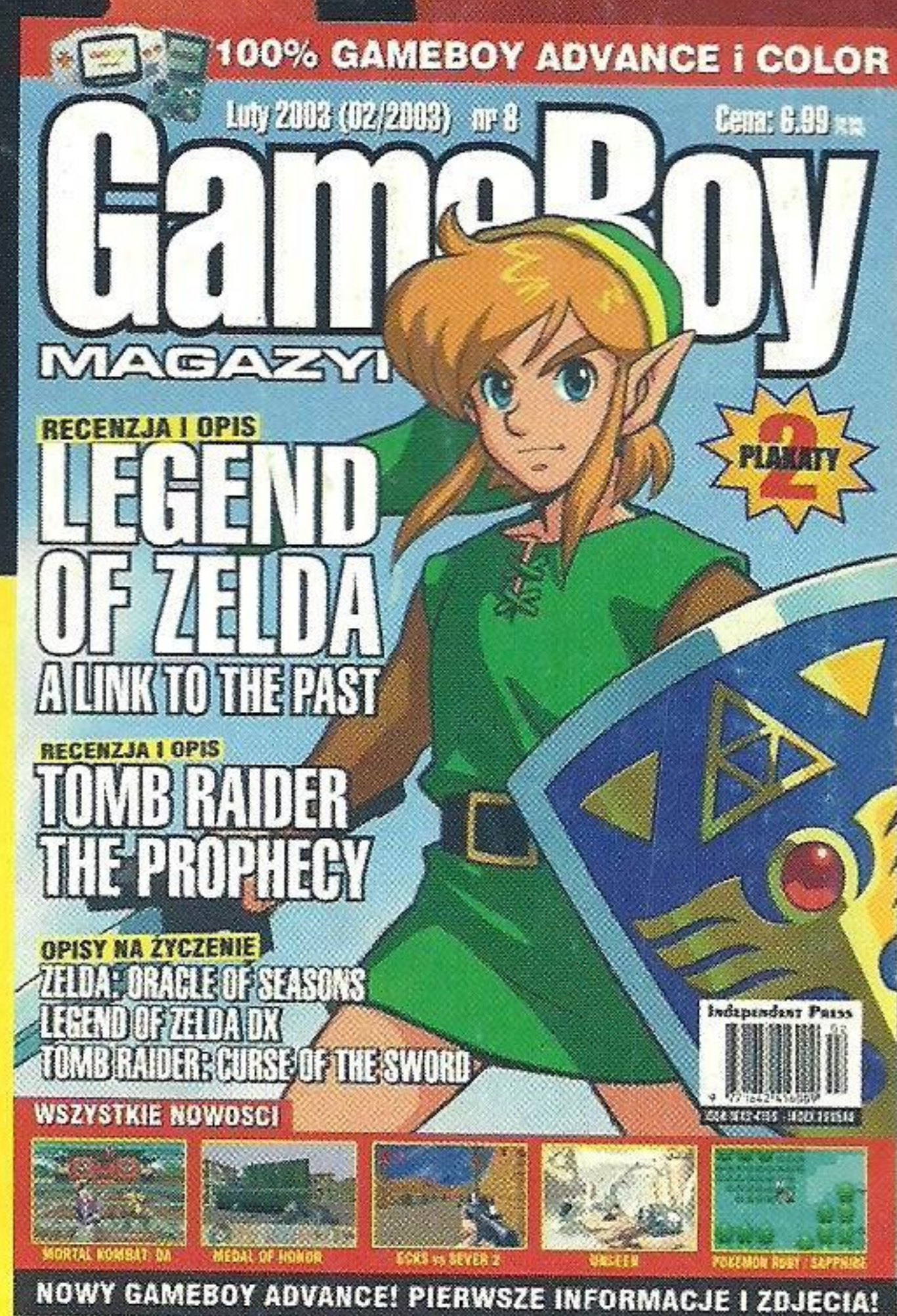
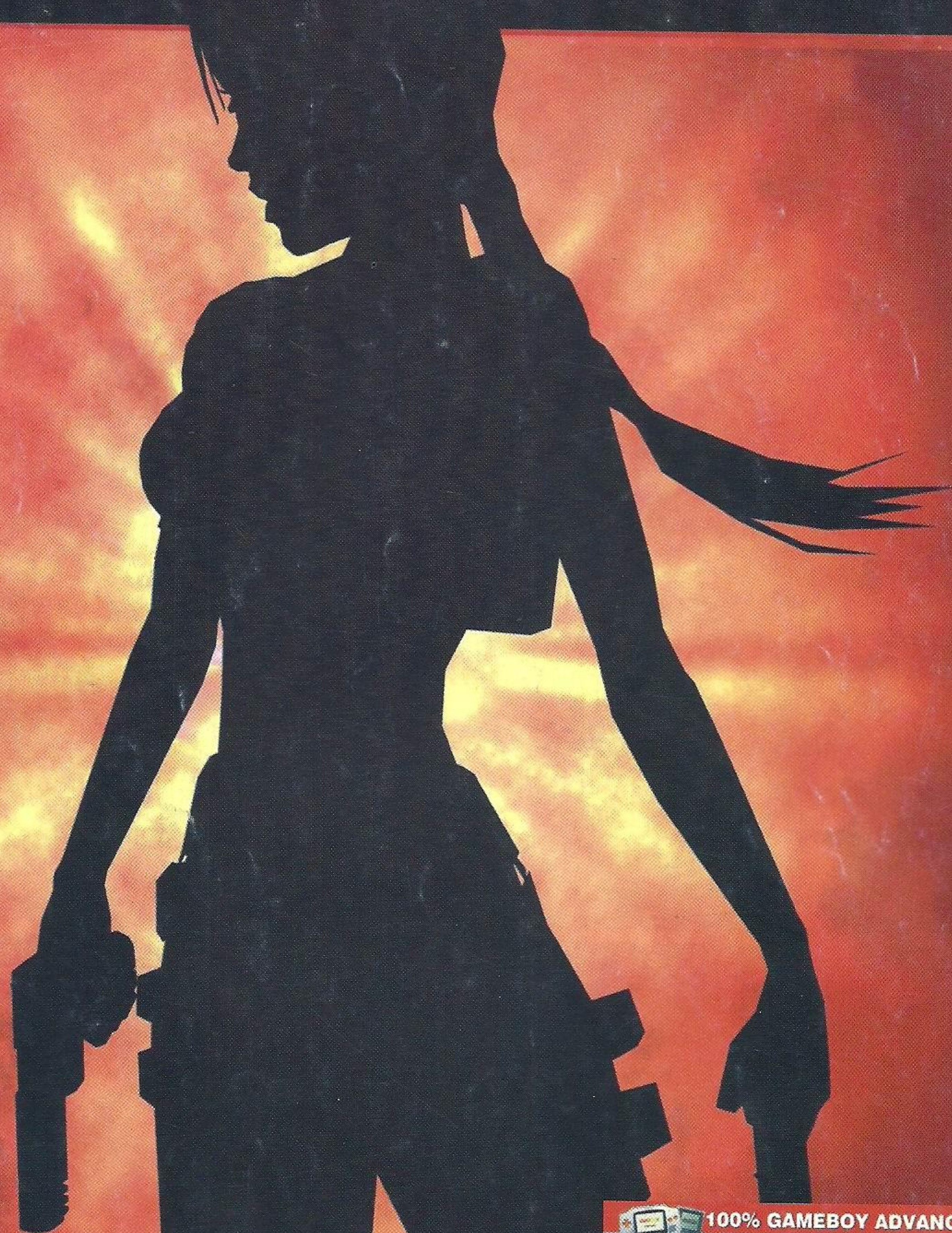
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

ENTER THE MATRIX

Miesiąc temu opublikowaliśmy pierwsze screeny z Enter The Matrix - gry powstającej razem z kontynuacjami filmu. Nasz optymizm był, delikatnie mówiąc, umiarkowany. Zostaliśmy poinformowani, że były to shoty z wczesnej wersji. Tak zaś wygląda niemal ukończona gra. Ona to Niobe, on to Ghost. Oboje znają kung-fu. Enter The Matrix (PS2, Xbox, GCN) trafi do sprzedaży w maju, razem z premierą sequela Matrixa - Matrix Reloaded i w akcji prezentuje się... Intensywnie.



ZGADNIJ, KTO ZAWITAŁ NA GAMEBOYU ADVANCE?



W NOWYM GAMEBOY MAGAZYNIE recenzje i opisy **TOMB RAIDER: THE PROPHECY**, **LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST**

OPISY NA ŻYCZENIE! ZELDA: ORACLE OF SEASONS, ZELDA DX i TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

RECENZJE NOWOŚCI: CRASH BANDICOOT 2, SEGA RALLY, SHINOBI, MEDAL OF HONOR i inne!